PowerLite® 85/825/826W
Proyector multimedia

Manual del usuario

Información de seguridad importante

ADVERTENCIA: no mire nunca a la lente del proyector mientras esté encendida la lámpara; la luz brillante puede dañar sus ojos. No deje a los niños que miren a la lente cuando esté encendida. No abra nunca ninguna cubierta del proyector, excepto las de la lámpara y del filtro de aire. El interior del proyector está sometido a elevados voltajes que podrían lastimarle. Con excepción de lo descrito específicamente en este *Manual del usuario*, no intente reparar este producto usted mismo. Deje las reparaciones en manos de personal técnico.

ADVERTENCIA: el proyector y sus accesorios se suministran embalados en bolsas de plástico. Mantenga las bolsas de plástico alejadas de niños pequeños para evitar riesgos de asfixia.

Precaución: cuando cambie la lámpara, no toque la lámpara nueva con las manos desprotegidas; los restos invisibles de aceite que tendrá en las manos pueden acortar la vida útil de la lámpara. Utilice un paño o guantes para manipular la lámpara nueva.

Aviso de derechos reservados

Ni Seiko Epson Corporation ni sus filiales asumirán responsabilidad ante el comprador de este producto o ante terceros por daños, pérdidas, costos o gastos en que incurrieren éstos como consecuencia de: accidente, uso inadecuado o abuso de este producto o modificaciones, reparaciones o alteraciones no autorizadas al mismo, o (excluidos los EE. UU.) no seguir rigurosamente las instrucciones de operación y mantenimiento de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no se hace responsable por ningún daño o problemas causados por el uso de diferentes accesorios o productos consumibles que no sean Productos originales Epson o Productos aprobados Epson ratificados por Seiko Epson Corporation.

Marcas comerciales

Epson, EasyMP e Instant Off son marcas registradas y Epson Exceed Your Vision es un logotipo registrado de Seiko Epson Corporation.

PowerLite es una marca registrada; SizeWise es una marca comercial de Epson America, Inc.

Pixelworks, DNX y el logotipo DNX son marcas comerciales de Pixelworks, Inc.

Aviso general: El resto de productos que se mencionan en esta publicación aparecen únicamente con fines de identificación y pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Epson renuncia a todos los derechos sobre esas marcas.

La información que se incluye en el presente está sujeta a cambios sin previo aviso.

2/09
CPD-27453

Contenido

¡Bienvenido!

El proyector PowerLite® 85/825/826W es un producto fácil de usar que pesa menos de 3 kg. Desde salones de clases a salas de juntas, sus presentaciones y videos a color tendrán una apariencia brillante y vibrante aún en interiores con iluminación normal. Puede conectarlo a una amplia gama de computadoras y fuentes de video. Puede proyectar desde un dispositivo de almacenamiento USB o a través de su red. Con el módulo LAN inalámbrico opcional, puede proyectar en una red inalámbrica 802.11g, 802.11b u 802.11a.

Fácil instalación, control y seguridad:

- Tiempo de inicio de 8,5 segundos y la función Instant Off® (Apagado instantáneo) que permiten encender y apagar el equipo rápidamente
- Corrección trapezoidal digital automática
- Subtítulo cerrado
- Lente de zoom óptico de 1.6x que proporciona flexibilidad al colocar y posicionar el proyector
- Proyección USB para una conexión rápida y fácil
- Altavoz de 10 watts y entrada de micrófono
- Funciones de seguridad incluyen una contraseña, un logotipo de usuario y la posibilidad de bloquear los botones del proyector
- Tapa corrediza A/V Mute para bloquear la lente y conservar la vida útil de la lámpara cuando desea detener la proyección momentáneamente

Características nuevas y revolucionarias de la industria:

- Proyecte hasta cuatro imágenes diferentes desde una computadora
- Proyecte solamente las diapositivas de PowerPoint® mientras ve las notas y los controles en la pantalla de la computadora
- Proyectar desde una unidad de almacenamiento portátil u otro dispositivo de almacenamiento USB

Uso de la documentación

Este *Manual del usuario* en formato electrónico proporciona instrucciones detalladas sobre cómo usar el proyector.

Además, el CD-ROM del proyector incluye la *Guía de funcionamiento de EasyMP* y la *Guía de funcionamiento de EMP Monitor*. Consulte estos manuales para obtener instrucciones detalladas sobre cómo usar el proyector en un entorno de red (por ejemplo, realizar presentaciones a través de una red inalámbrica o controlar el proyector desde una ubicación remota). Para configurar el proyector por primera vez en una red, consulte la página 55 de este *Manual del usuario*.

Siga estas directrices mientras lee este manual:

- Las advertencias se deben seguir escrupulosamente para evitar lesiones corporales.
- Las precauciones se deben respetar para evitar daños al equipo.
- Las notas contienen información importante sobre el proyector.
- Los consejos contienen sugerencias adicionales para la proyección.

Obtención de más información

¿Necesita ayuda para la solución de problemas? ¿Pasos rápidos para configurar su proyector? Aquí puede encontrar ayuda:

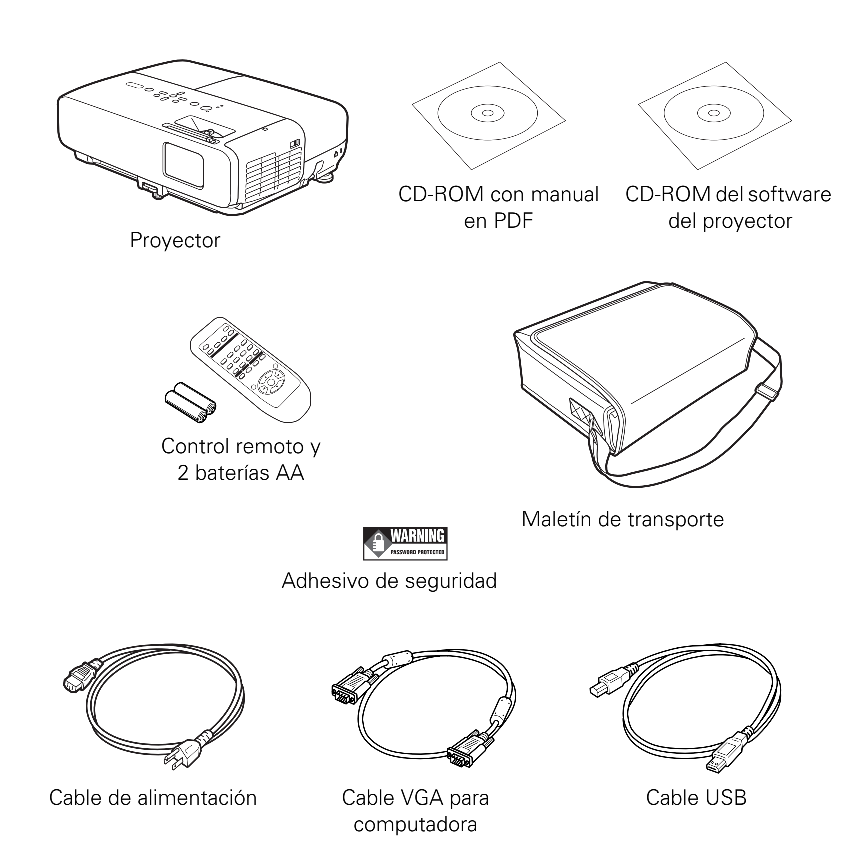
- Póster *Guía de instalación*
  Le proporciona las instrucciones que necesita para poner en marcha su proyector.
- Sistema de ayuda integrado
  Proporciona asistencia para problemas comunes. Disponible desde el botón ? Help (Ayuda) del proyector o del control remoto. Consulte la página 112 para obtener detalles.
- www.latin.epson.com
  Descargue las preguntas frecuentes y envíe un correo electrónico con sus preguntas al soporte técnico de Epson.

Garantía

El proyector incluye una garantía que le permite proyectar con confianza. Para obtener más información, consulte la garantía en este manual.

Desembalaje del proyector

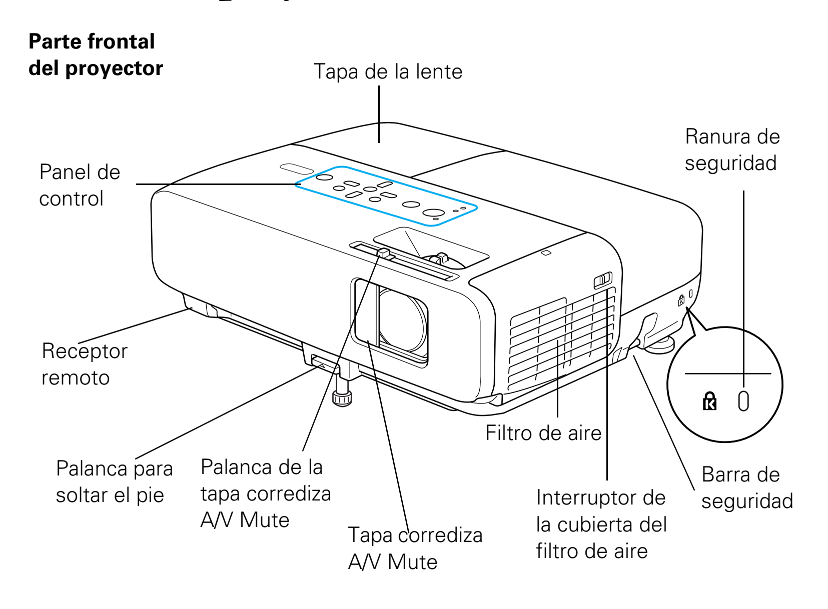
Después de desembalar el proyector, asegúrese de tener todas las piezas que se muestran a continuación:



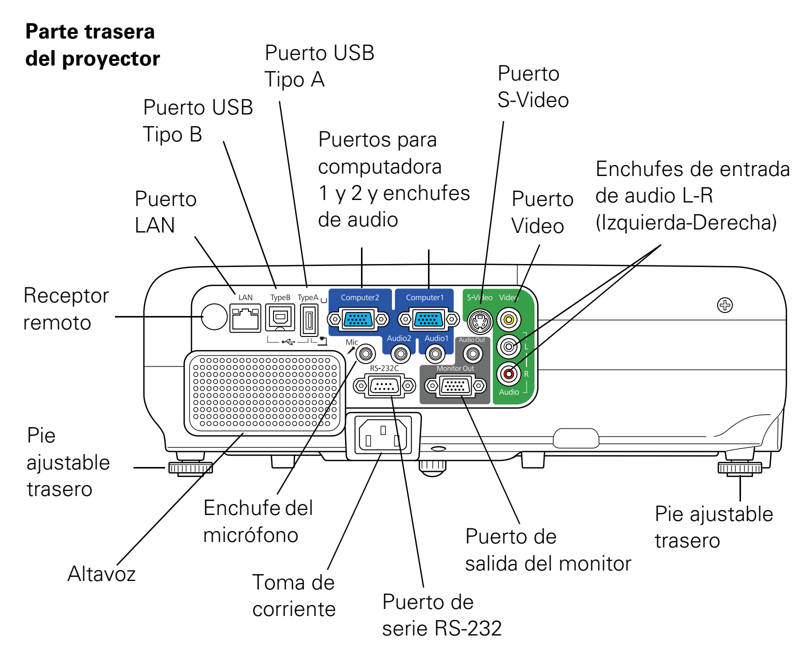
Guarde todo el material de embalaje por si necesite transportar el proyector. Utilice siempre el embalaje original (o similar) cuando tenga que enviar el proyector a otro sitio. Si transporta el proyector, utilice un maletín de transporte. Consulte la página 109 para obtener información acerca del transporte.

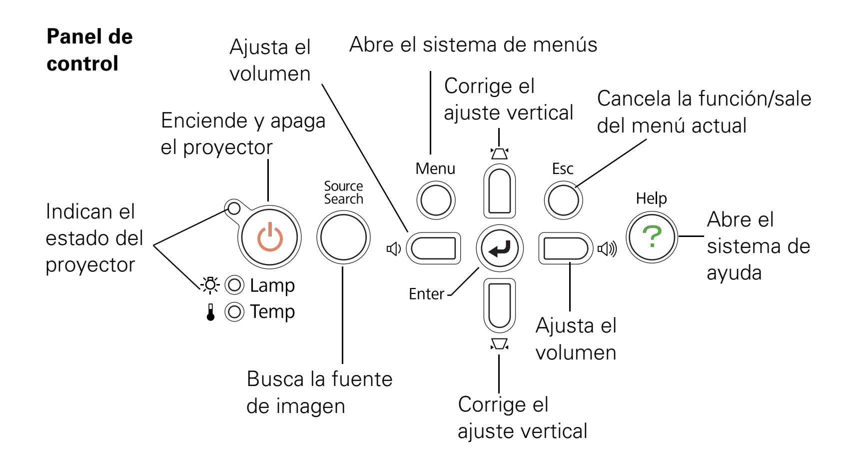
Partes del proyector

Parte frontal del proyector



Parte trasera del proyector





Componentes adicionales

Dependiendo de cómo planee utilizar el proyector, puede necesitar componentes adicionales:

- Para recibir una señal S-Video, necesitará un cable S-Video. Es posible que se incluya con el equipo de video, o puede adquirir uno a través de Epson; consulte la lista en la página 13.
- Para recibir una señal de video componente desde un reproductor de DVD u otro dispositivo de video, necesitará un cable de video componente a VGA. Puede adquirirlo a través de Epson; consulte la lista en la página 13.
- Para reproducir sonido a través del proyector, necesita un cable de audio. Es posible que se incluya con su equipo o puede adquirir uno en una tienda de artículos electrónicos.

Accesorios opcionales

Para mejorar el uso del proyector, Epson proporciona los siguientes accesorios opcionales:

Producto	**Número de pieza**
Lámpara de repuesto	V13H010L50
Conjunto de reemplazo del filtro de aire (2 filtros)	V13H134A22
Módulo LAN inalámbrico	V12H306P11
Llave USB para el software Quick Wireless Connection	V12H005M05
Soporte de montaje de techo universal para proyectores Soporte de montaje de techo avanzado para proyectores Soporte de montaje de techo de alta seguridad proyectores Kit de techo suspendido ajustable Kit de placa de falso techo suspendido Placa redonda de techo estructural Columna de extensión ajustable; 20,3 a 27,9 cm	ELPMBPJF ELPMBPRG ELPMBATA ELPMBP01 ELPMBP02 ELPMBP03 ELPMBC01

Puede adquirir accesorios para su proyector en los distribuidores autorizados de productos Epson. Para encontrar el más cercano, comuníquese con Epson como se describe en la página 128.

1 Visualización y ajuste de la imagen

Tanto si realiza su presentación desde una computadora como si lo hace desde un equipo de video, debe seguir algunos pasos básicos para visualizar la imagen en la pantalla.

Siga las directrices de este capítulo para:

- Colocar el proyector
- Apagar y encender el proyector
- Seleccionar la fuente de imagen
- Solucionar los problemas de visualización
- Ajustar la imagen

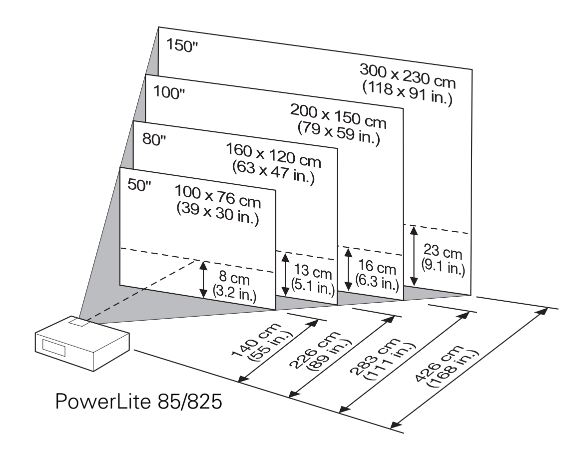
nota

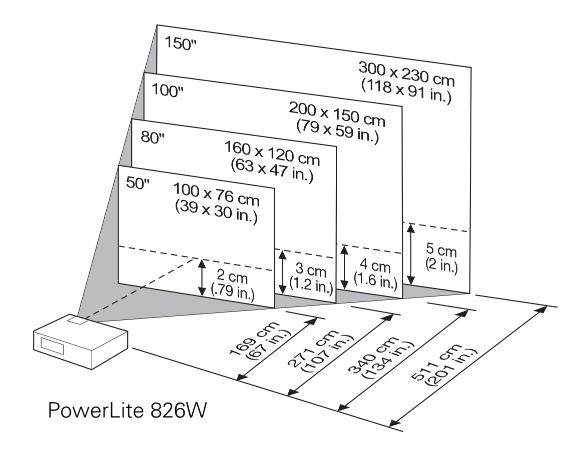
Puede montar el proyector en el techo o colocarlo detrás de una pantalla translúcida para una proyección por transparencia. Consulte la página 131 para obtener más información.

Colocar el proyector

Si todavía no se ha instalado el proyector en la habitación que va a utilizar, probablemente deseará colocarlo sobre una mesa delante de la pantalla. De este modo usted puede estar de pie en la parte delantera de la habitación, frente a la audiencia, y permanecer lo suficientemente cerca del equipo como para controlarlo sin dificultad. Deje el máximo espacio posible entre el proyector y la pantalla para obtener un buen tamaño de imagen.

Las siguientes figuras le ayudarán a determinar la colocación del proyector. (La imagen que se muestra a continuación se proyecta en una proporción dimensional de 4:3, pero el PowerLite 826W puede proyectar imágenes hasta 16:10.) El tamaño de la imagen aumenta con la distancia, pero puede variar según la colocación del anillo de zoom y de los ajustes de la imagen con otras configuraciones.

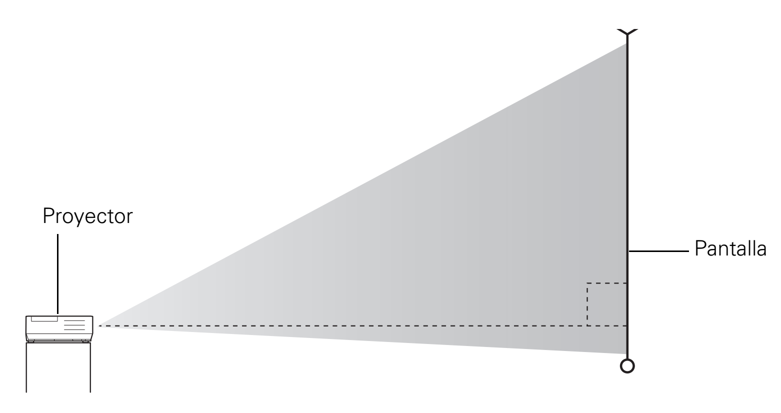




Asimismo, tenga en cuenta lo siguiente:

- Coloque el proyector sobre una superficie resistente y estable.
- Asegúrese de que haya suficiente espacio alrededor y por debajo del proyector para una adecuada ventilación. No coloque el proyector encima de nada que pueda bloquear las salidas de aire.
- Asegúrese de que el proyector se encuentre a un máximo de 3 metros de una conexión con toma de tierra o de un cable de extensión.

Lo ideal sería que coloque el proyector directamente delante del centro de la pantalla, de modo que esté perpendicular con respecto a la pantalla. La base de la lente debiera estar aproximadamente a la altura de la parte inferior de la pantalla.



Si coloca el proyector por debajo del nivel de la pantalla, deberá inclinarlo hacia arriba extendiendo el pie ajustable delantero. Esto hará que la imagen adquiera una forma trapezoidal, pero puede corregir esta distorsión usando los botones del proyector. Consulte la página 26 para obtener información detallada sobre cómo corregir la forma de una imagen.

Para obtener instrucciones sobre la instalación del proyector en un lugar de forma permanente, como en un cine o en una sala de conferencias, consulte la página 131.

Encender y apagar el proyector

Compruebe que el proyector y cualquier computadora o equipo de video estén conectados como se describe en la página 39. Encienda cualquier equipo que esté conectado al proyector antes de ponerlo en marcha para que el proyector pueda reconocer el dispositivo automáticamente y mostrar la fuente de imagen. Si enciende primero el proyector o dispone de varios equipos conectados, es posible que deba seleccionar la fuente de imagen manualmente (consulte la página 22).

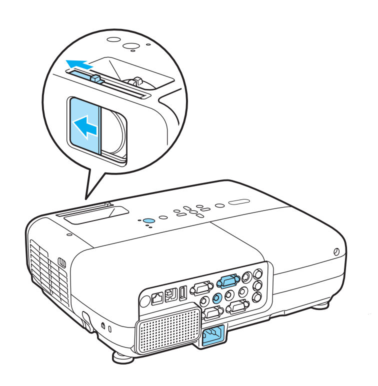
nota

Puede configurar el proyector para que apague automáticamente la lámpara y se ponga en "modo en espera" cuando no reciba ninguna señal o la tapa corrediza A/V Mute esté cerrada durante un período de tiempo. Así ahorra electricidad, enfría el proyector y prolonga la vida útil de la lámpara. Para activar el modo de espera, consulte la página 97.

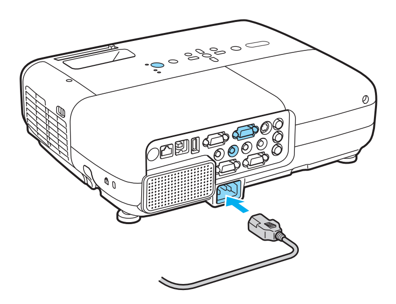
Encendido del proyector

Siga estos pasos para encender el proyector:

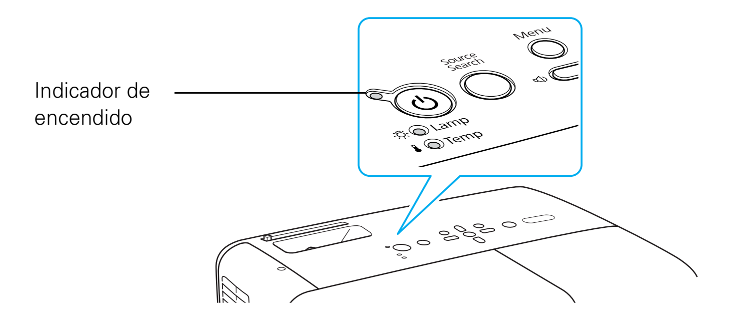
1. Abra la tapa corrediza A/V Mute (cubierta de la lente).



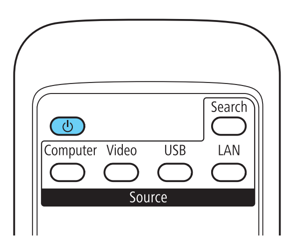
2. Conecte un extremo del cable de alimentación al proyector y el otro a la toma de corriente.

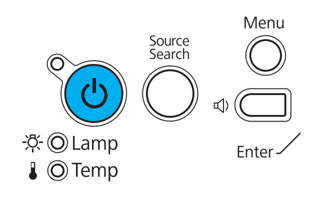


El indicador de encendido ⏻ se pone de color naranja.



3. Pulse el botón de encendido ⏻ del control remoto o de la parte superior del proyector.





El proyector emitirá un pitido y el indicador de encendido ⏻ parpadeará en color verde mientras se calienta el proyector, a continuación empezará a aparecer la imagen. Cuando el indicador de encendido ⏻ deje de parpadear y se ponga de color verde, se podrá empezar a utilizar el proyector.

4. Si se le solicita ingresar una contraseña, consulte la página 91.

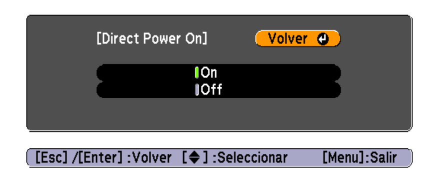
advertencia
No mire directamente a la lente mientras esté encendida la lámpara. Podría dañarse los ojos y es especialmente peligroso para los niños.

Uso de la función de encendido directo

La función Direct Power On (Encendido directo) permite una puesta en marcha más rápida. El proyector se encenderá automáticamente cuando lo conecte; no será necesario pulsar el botón de encendido ⏻.

Siga estos pasos para activar la función de encendido directo:

1. Pulse el botón Menu del control remoto y seleccione el menú Extendida.
2. Seleccione Operación y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Direct Power On y pulse el botón Enter.



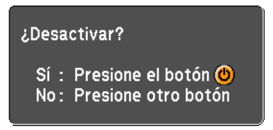
4. Seleccione On y pulse el botón Enter.
5. Pulse el botón Esc o Menu para salir. La nueva configuración se aplicará la próxima vez que conecte el proyector.

nota
Si se produce una interrupción del servicio eléctrico mientras esté activada la función de encendido directo y esté conectado el proyector, éste se pondrá en marcha de nuevo cuando vuelva la corriente.

Apagado del proyector

Este proyector incorpora la tecnología Instant Off (Apagado instantáneo). Para apagarlo, puede pulsar el botón de encendido ⏻ como se describe a continuación, desenchufar el proyector o apagar un interruptor que le suministre electricidad. No es necesario que espere a que el proyector se enfríe primero.

1. Para apagar el proyector, pulse el botón de encendido ⏻ del control remoto o del proyector.

   Aparecerá un mensaje de confirmación. (Si no desea apagarlo, pulse cualquier otro botón).

2. Pulse el botón de encendido ⏻ otra vez. La lámpara de proyección se apaga y puede desenchufar el cable de alimentación.

   Si desea volver a encender el proyector, asegúrese de que el indicador de encendido ⏻ no esté parpadeando de color naranja, después pulse el botón encendido ⏻.

3. Si extiende el pie ajustable delantero, presione hacia arriba la palanca para soltar el pie para replegarlo.

4. Cierre la tapa corrediza A/V Mute.

nota

La vida útil de la lámpara puede variar dependiendo del modo que se seleccione, las condiciones ambientales y el uso que se le dé al producto.

Para prolongar la vida del proyector, apáguelo cuando no esté en uso.

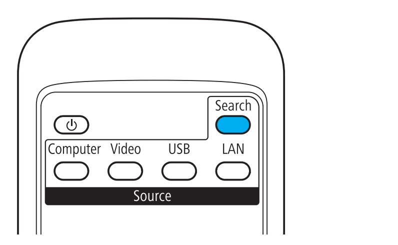
Seleccionar la fuente de imagen

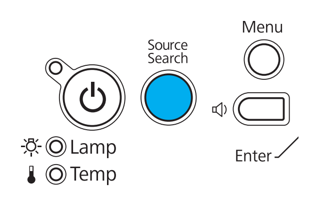
nota

Para centrar y ajustar la imagen, consulte la página 25. Si no aparece una imagen proyectada, consulte la página 22 para obtener ayuda.

Al seleccionar la fuente de imagen puede alternar la entrada de las imágenes desde los diferentes equipos conectados (como una computadora o un reproductor de DVD).

Si no ve la imagen que desea, pulse el botón Search (Buscar) del control remoto o el botón Source Search (Buscar fuente) del proyector hasta que vea la imagen que desee proyectar.





También puede utilizar los botones Source (Fuente) del control remoto para alternar entre los dispositivos conectados a los puertos especificados en cada botón o puede seleccionar LAN para proyectar a través de su red.

Solucionar los problemas de visualización

Siga estas directrices si tiene problemas para ver una imagen.

No se puede proyectar una imagen

Si no ve la imagen que intenta proyectar, pruebe con lo siguiente:

- Asegúrese de que los cables estén conectados correctamente, como se describe empezando con la página 39.
- Asegúrese de que el indicador de encendido ⏻ esté de color verde y no parpadee, y de que esté abierta la tapa corrediza A/V Mute.

- Si ha conectado más de una computadora o fuente de video, tendrá que pulsar el botón Source Search (Buscar fuente) del panel de control del proyector o el botón Search (Buscar) del control remoto para seleccionar la fuente correcta. (Después de pulsar el botón, espere unos segundos a que se sincronice el proyector.)
- Si utiliza una computadora portátil, pulse la tecla de función del teclado que le permita la visualización en un monitor externo. Puede denominarse CRT/LCD o presentar un icono como 💻/▢. Es posible que deba mantener presionada también la tecla Fn mientras la pulsa. Después de cambiar la configuración, espere unos segundos para que se sincronice el proyector.
- Consulte la página 117 para obtener más soluciones.

El proyector y la computadora portátil no muestran la misma imagen

Si utiliza una computadora portátil para la proyección y no puede visualizar la imagen en la pantalla de proyección y en la computadora al mismo tiempo, siga las siguientes directrices.

Si utiliza una computadora portátil:

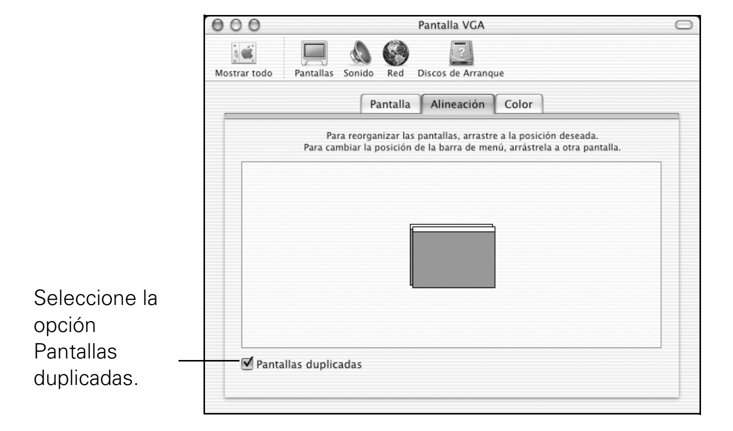
- En la mayoría de los sistemas, hay una tecla de función que le permite alternar entre la pantalla LCD y el proyector, o visualizar la imagen en los dos al mismo tiempo. Puede denominarse CRT/LCD o presentar un icono como 💻/▢. Es posible que deba mantener presionada también la tecla Fn mientras la pulsa. Después de cambiar la configuración, espere unos segundos para que se sincronice el proyector.
- Si la tecla de función no le permite visualizar la imagen simultáneamente en las dos pantallas, debe comprobar los ajustes del monitor para asegurarse de que estén habilitados tanto la pantalla LCD como el puerto del monitor externo.

Desde el Panel de control, abra la utilidad Pantalla. En el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla, haga clic en la ficha Configuración y, a continuación, seleccione Opciones avanzadas. El método para ajustar la configuración varía según la marca; es posible que deba hacer clic en una ficha denominada Monitor para asegurarse de que el puerto del monitor externo esté configurado como pantalla principal y/o que esté habilitado. Para obtener más información, consulte la documentación o la ayuda en línea de su computadora.

Si utiliza Mac OS X:

Es posible que deba configurar su sistema para visualizar la imagen en la pantalla del proyector así como en la pantalla LCD. Asegúrese de que el proyector esté conectado y siga estos pasos:

1. Desde el menú Apple®, seleccione Preferencias del Sistema y luego seleccione Pantallas.
2. Haga clic en Detectar pantallas.
3. Asegúrese de que esté seleccionado el cuadro de diálogo Pantalla VGA o LCD en color.
4. Haga clic en la ficha Alineación (u Organizar).



5. Asegúrese de que esté marcada la casilla de verificación Pantallas duplicadas.

Ajustar la imagen

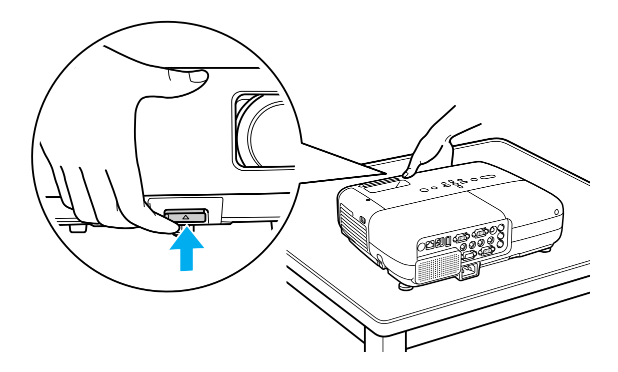
Luego que visualice la imagen, debe realizar algunos ajustes:

- Si la imagen aparece demasiado alta o demasiado baja en la pantalla, puede mover la imagen. Consulte la siguiente sección.
- Para centrar o ampliar la imagen, consulte la página 26.
- Si la imagen no es cuadrada, consulte la página 26.
- Si no se muestra correctamente una imagen de la computadora, consulte la página 28.
- Si necesita ajustar la imagen y/o el sonido, consulte la página 81.

Ajuste de la altura de la imagen

Si la imagen aparece demasiado abajo en la pantalla, puede utilizar el pie ajustable delantero para subirla.

1. Póngase detrás del proyector. Presione hacia arriba la palanca para soltar el pie y levante la parte delantera del proyector.



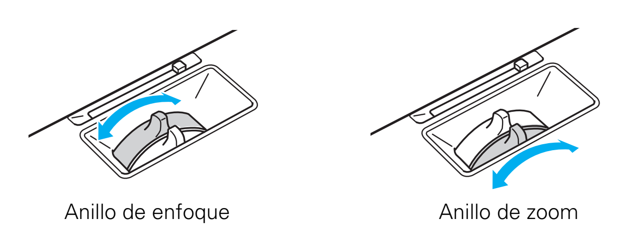
2. Cuando la imagen esté colocada donde desee, suelte la palanca para bloquear el pie en esa posición.
3. Si es necesario, puede ajustar la altura o el nivel de la imagen girando los pies ajustables en la parte posterior del proyector.

Al levantar el proyector, la imagen se distorsiona o se estrecha, pero se puede corregir la forma, tal como se describe en la página 26.

Enfoque y ampliación de la imagen

Gire el anillo de enfoque del proyector para hacer más nítida la imagen.

Gire el anillo del zoom del proyector para reducir o ampliar la imagen.

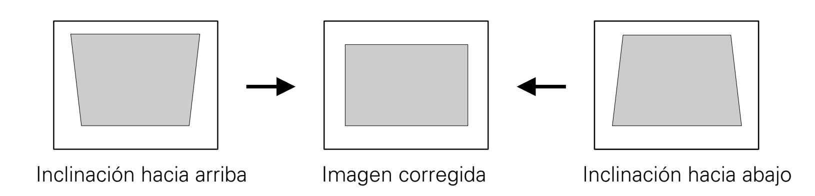


Si la imagen sigue sin ser lo suficientemente grande, deberá alejar el proyector de la pantalla. También puede utilizar los botones E-Zoom del control remoto para ampliar una parte de la imagen. Consulte la página 33 para obtener más instrucciones.

Ajuste de la forma de la imagen

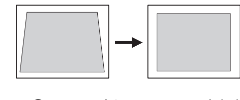
En la mayor parte de los casos, puede mantener la forma cuadrada o rectangular de una imagen colocando el proyector directamente delante del centro de la pantalla con la base de la lente a la altura de la parte baja de la pantalla.

Aunque el proyector esté ligeramente inclinado (en un rango de 30° hacia arriba o hacia abajo), el proyector tiene una función de corrección trapezoidal automática que detecta y corrige la distorsión trapezoidal vertical.



Tarda aproximadamente un segundo después de que comience la proyección para que se corrija la imagen. Durante este tiempo, aparece en la pantalla una regla de corrección trapezoidal vertical.

Si la imagen continúa distorsionada, puede corregirla utilizando los botones corrección trapezoidal del panel de control del proyector o el menú Ajustes del proyector.

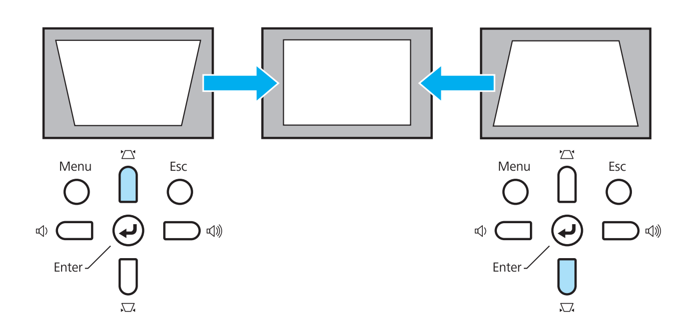


Corrección trapezoidal

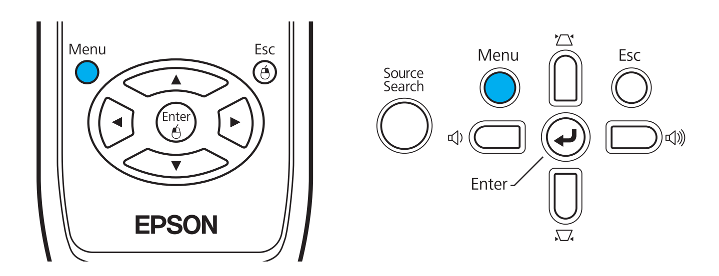
Uso de la corrección trapezoidal

Para ajustar la imagen cuando sea más ancha por arriba o por abajo, haga lo siguiente:

- Pulse uno de los dos botones de corrección trapezoidal del panel de control del proyector, como se muestra a continuación. Continúe presionado el botón hasta que esté satisfecho con la forma de la imagen.



- O pulse el botón Menu del control remoto o del proyector, seleccione el menú Ajustes y pulse el botón Enter.



consejo

Puede mostrar un patrón de prueba para ayudarle a alinear la imagen (consulte la página 90).

Desde el menú Ajustes, seleccione la opción Keystone y pulse el botón Enter. Utilice los botones del control remoto para ajustar la configuración trapezoidal según sea necesario.

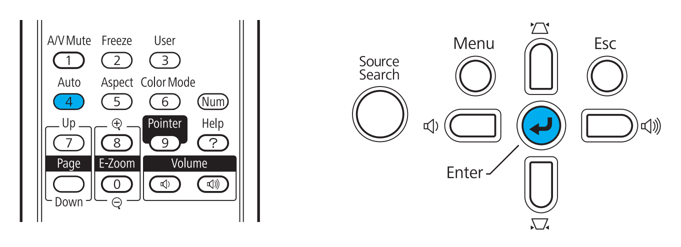
Si la calidad de la imagen disminuye (por ejemplo, las líneas o bordes son irregulares), reduzca el ajuste de la nitidez. Consulte la página 86.

Corrección de las imágenes de la computadora

nota

El botón Auto sólo funciona con imágenes de computadora que se proyecten mediante el puerto VGA.

Si tiene el proyector conectado a una computadora y la imagen no se ve correctamente, pulse el botón Auto del control remoto o el botón Enter del proyector. Esto reconfigurará automáticamente los ajustes de rastreo, sincronización, resolución y posición del proyector.



Si el botón Auto no corrige el problema, es posible que deba ajustar el rastreo o la sincronización utilizando el menú Señal del proyector. Consulte la página 87 para obtener más información.

2 *Uso del control remoto*

El proyector incluye una serie de herramientas para mejorar su presentación. Puede accederlas a través del control remoto, que le permite utilizar el proyector desde cualquier lugar de la habitación (hasta 6 m de distancia).

Puede usar el control remoto para ajustar la imagen y el sonido (página 31) o para ajustar el modo de color según el ambiente (página 36). También puede usarlo como mouse inalámbrico cuando se proyecta desde una computadora (página 37) o como puntero para realzar aspectos de su presentación (página 38).

Este capítulo incluye instrucciones sobre cómo:

- Usar el control remoto
- Controlar la imagen y el sonido
- Manejar la computadora con el control remoto
- Realzar aspectos de la presentación

Usar el control remoto

Siga estos consejos para utilizar el control remoto:

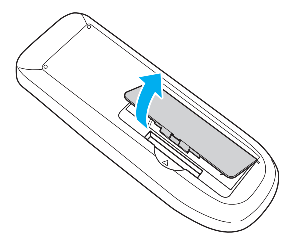
- Apunte con el control remoto a la parte delantera del proyector o a la pantalla.
- No se aleje más de 6 m del proyector.
- Evite utilizar el control remoto bajo lámparas fluorescentes brillantes o la luz solar directa, de lo contrario el proyector no responderá correctamente.

nota
Si pulsa un botón durante más de 30 segundos, el control remoto deja de funcionar para ahorrar energía. Cuando suelta el botón, vuelve a su funcionamiento normal.

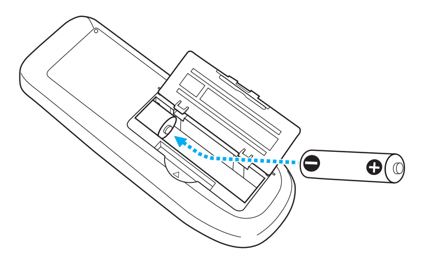
Cambio de las pilas

Cambie las pilas como se describe a continuación:

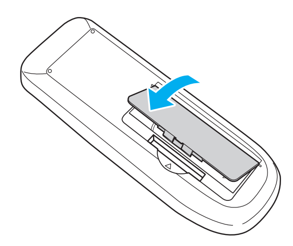
1. Ponga el control remoto boca abajo.
2. Presione la lengüeta de la cubierta del compartimiento de la pilas para abrirla.



3. Introduzca dos pilas AA, colocando los polos + y – como se muestra en la figura.



4. Cierre la cubierta, presionándola hasta que encaje en su sitio.



precaución
Cuando reemplace las pilas, tome las siguientes medidas de precaución:

- *Reemplace las pilas en cuanto dejen de funcionar. Si las pilas gotean, limpie el líquido con un paño suave. Si sus manos entran en contacto con el líquido, láveselas inmediatamente.*
- *No exponga las pilas al calor o al fuego.*
- *Desecha las pilas usadas de acuerdo con la normativa local.*
- *Retire las pilas si no va a usar el proyector durante un largo periodo de tiempo.*

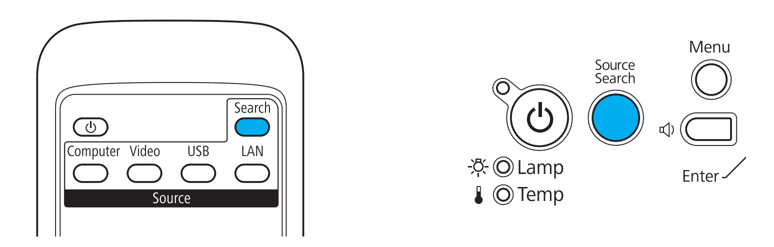
Controlar la imagen y el sonido

Puede utilizar el control remoto para previsualizar y seleccionar las fuentes de imagen, apagar temporalmente la imagen y el sonido, detener la acción, ampliar la imagen y ajustar el volumen.

Cambio entre las fuentes de imagen

Si su proyector está conectado a más de una computadora y/o fuente de video, puede alternar entre las diferentes fuentes de imagen:

- El modo más fácil de seleccionar la fuente es pulsando el botón Search (Buscar) del control remoto (o el botón Source Search [Buscar fuente] del proyector) varias veces hasta que visualice en la pantalla la imagen que desea.



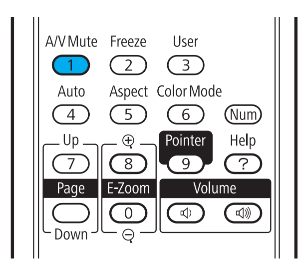
- En el control remoto, hay cuatro botones Source (Fuente). Utilícelos para alternar entre los equipos conectados al puerto identificado en cada botón o para proyectar a través de una red.

Después de seleccionar una fuente, la pantalla se oscurece durante un momento antes de que aparezca la imagen.

Apagado de la imagen y el sonido

Puede utilizar el botón A/V Mute del control remoto para apagar la imagen y el sonido. Esta función es igual a la tapa corrediza A/V Mute (mostrada en la página 18) y es útil si desea desviar temporalmente la atención de la audiencia.

- Para apagar la imagen y el sonido, pulse el botón A/V Mute. La pantalla se oscurece.
- Para recuperar la imagen y el sonido, vuelva a pulsar el botón.



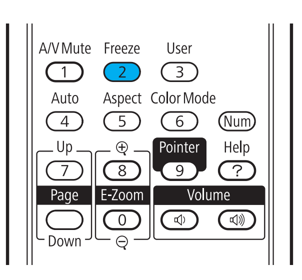
Puede hacer que la pantalla se ponga de color azul cuando pulsa el botón A/V Mute. También puede hacer que aparezca en la pantalla una imagen, como un logotipo de empresa (consulte la página 93).

Interrupción de la acción

Puede utilizar el control remoto para detener la acción de un video o imagen de computadora.

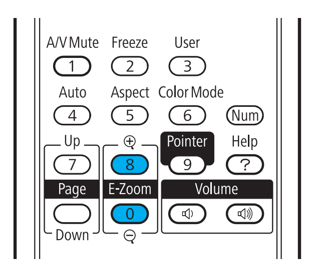
nota
Esta función detiene la imagen, pero no el sonido. Puesto que el sonido continúa emitiendo señales, la acción no se reiniciará desde el punto en el que se detuvo.

- Para detener la acción y mantener la imagen actual en la pantalla, pulse el botón Freeze (Detener). El sonido continuará.
- Para reiniciarla, pulse el botón Freeze otra vez.



Ampliación de una parte de la imagen

Puede ampliar una parte de la imagen utilizando los botones E-Zoom del control remoto.



1. Pulse el botón E-Zoom ⊕ del control remoto.

   Verá un puntero en forma de cruz que le indica el centro de la zona de ampliación.

2. Utilice los botones para colocar el cursor.

3. Continúe pulsando el botón E-Zoom ⊕ para ampliar la zona seleccionada hasta 4 veces.

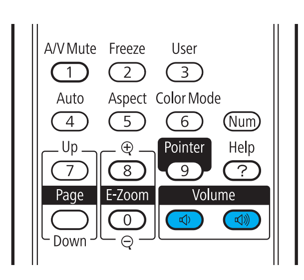
4. Mientras que la imagen está ampliada, puede:

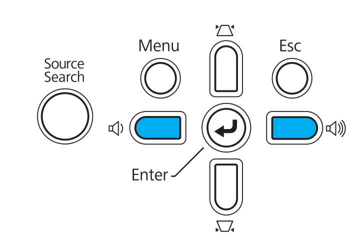
   - utilizar los botones para desplazarse por la pantalla.
   - pulsar el botón E-Zoom ⊖ para reducir la imagen.

5. Cuando termine, pulse el botón Esc para devolver la imagen a su tamaño original.

Control el volumen

Para subir o bajar el volumen, pulse el botón o del control remoto o del proyector.





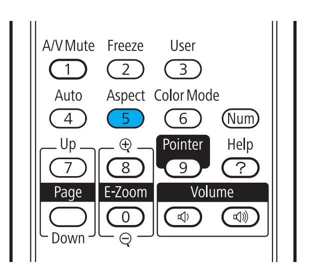
También puede ajustar el volumen utilizando el sistema de menús del proyector. Consulte la página 89.

nota

Para interrumpir temporalmente el sonido y la imagen, pulse el botón A/V Mute *o cierre la tapa corrediza A/V Mute.*

Ajuste de la proporción dimensional

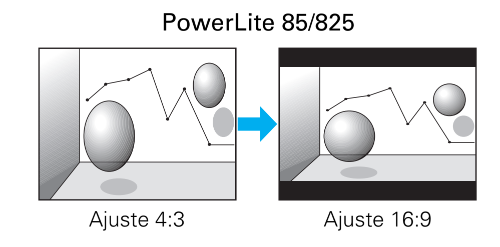
Puede utilizar el botón Aspect (Aspecto) del control remoto para ajustar el tamaño de la imagen a la zona de visualización. Cada vez que presiona el botón, el proyector cambia al siguiente ajuste.



Cuando está conectado a un equipo de video

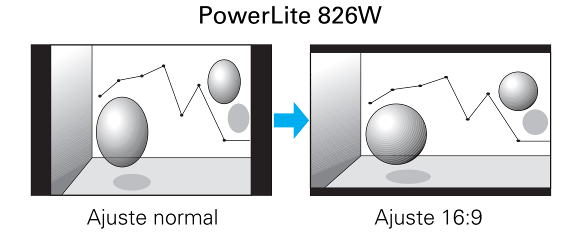
Si proyecta desde un equipo de video como un reproductor de DVD, configure el ajuste Aspecto del proyector para que coincida con el del reproductor. Por ejemplo, si el reproductor de video está configurado para emitir imágenes en una proporción dimensional de 16:9, configure el ajuste Aspecto del proyector en 16:9 para que coincidan. Si el reproductor emite imágenes en una proporción dimensional de 4:3, seleccione 4:3 (PowerLite 85/825) o Normal (PowerLite 826W).

PowerLite 85/825



Ajuste 4:3 Ajuste 16:9

PowerLite 826W



Ajuste normal Ajuste 16:9

Tenga en cuenta que la proporción dimensional nativa del proyector es más angosta que 16:9. Por lo tanto, las películas y transmisiones de HDTV en formato panorámico aparecerán con barras negras en la parte superior e inferior cuando se seleccione 16:9 como ajuste Aspecto. Para el proyector PowerLite 826W, puede seleccionar Lleno para ampliar la imagen en forma vertical para que llene el área de proyección entero.

Cuando está conectado a una computadora

Para las imágenes de computadora, Normal es generalmente el mejor ajuste para seleccionar. Esto muestra la imagen en el tamaño más grande posible sin adaptarla. Para las computadoras con pantallas WXGA panorámicas, el proyector PowerLite 826W muestra la imagen a una resolución WXGA, usando de manera completa el área de la pantalla; así mismo, el proyector PowerLite 85/825 muestra imágenes XGA de excelente calidad.

Dependiendo de la pantalla de la computadora y del modelo del proyector, puede ver barras negras en los extremos. En ese caso, seleccione 16:9. Con el proyector PowerLite 826W también puede seleccionar:

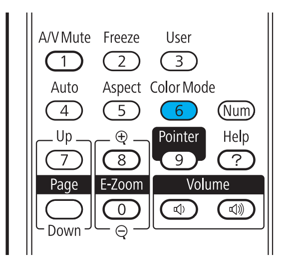
- Lleno para ampliar la imagen para que llene toda el área de proyección.
- Zoom para ajustar la imagen sólo a una dimensión, con la otra dimensión recortada.
- Original para mostrar la imagen sin ampliarla ni ajustarla.

Si la resolución de la imagen es la misma que la del proyector, el cambio del ajuste de Aspecto no tiene efecto. Además, si proyecta a través del puerto USB de la computadora, no puede cambiar la proporción latitud-altura del proyector; en su lugar, cambie la resolución de la computadora para que coincida con la del proyector.

nota

Si parte de la imagen aparece cortada, revise el ajuste Resolución del proyector (consulte la página 87). Seleccione Normal o Ancho, dependiendo del tamaño del panel de pantalla de la computadora.

Ajuste del modo de color



Puede utilizar el botón Color Mode (Modo de color) del control remoto para ajustar el color, el brillo y otros aspectos de la imagen. Esto permite ajustar rápidamente la imagen para diversos usos.

Pulse el botón varias veces para seleccionar uno de los siguientes ajustes:

Dinámico: para una mayor luminosidad y contraste al jugar a juegos de video o ver la TV en una habitación bien iluminada. Si observa que el video se retrasa durante juegos de alta velocidad, desactive el ajuste Progresivo (consulte la página 87).

Presentación: para presentaciones de computadora en una habitación bien iluminada con imágenes gráficas de color.

Pizarra: para presentaciones de computadora en una habitación bien iluminada con texto en blanco y negro e imágenes gráficas.

Teatro: para ver películas en una habitación oscura.

Foto: para imágenes vibrantes y de alto contraste en una habitación bien iluminada (imágenes de computadora desde una fuente USB o LAN únicamente).

Deporte: para imágenes de TV vibrantes proyectadas en una habitación bien iluminada (video, S-video o video compuesto únicamente).

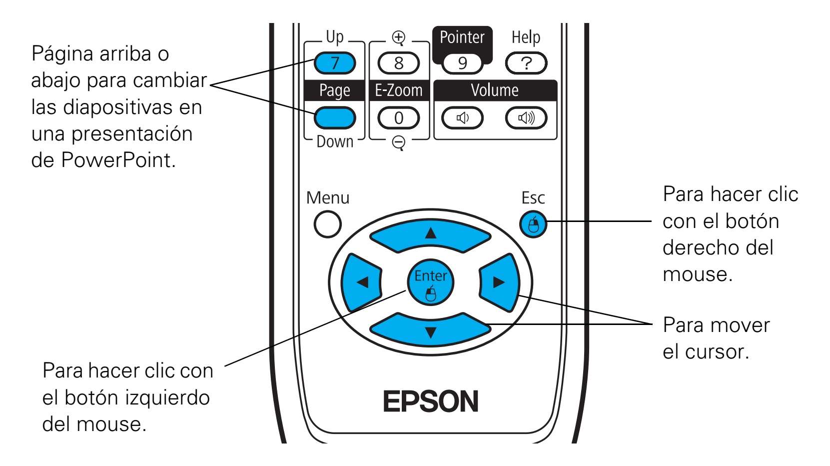
sRGB: para una equivalencia de la paleta cromática de las visualizaciones por computadora estándares sRGB.

Pizarra negra: para proyecciones de colores precisos en un pizarrón verde (ajusta el punto blanco).

Manejar la computadora con el control remoto

Si conecta una computadora al proyector con un cable USB, como se describe en la página 43, y luego selecciona **Ratón sin cable** como el ajuste USB Type B en el menú Extendida (consulte la página 97), puede usar el control remoto en lugar del mouse de la computadora. Esto le proporcionará más flexibilidad cuando realice presentaciones de diapositivas, puesto que no tendrá que estar al lado de la computadora para pasar de una a otra.

- Use los botones **Page Up** (Página arriba) y **Down** (Página abajo) para desplazarse a través de las diapositivas.

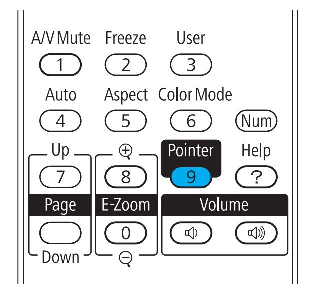


- Utilice los botones [botones de flecha] para desplazar el cursor por la pantalla.
- Pulse el botón **Enter** una vez para hacer clic con el botón izquierdo del mouse o púlselo dos veces para hacer doble clic. Pulse el botón **Esc** para hacer clic con el botón derecho del mouse.
- Para arrastrar y colocar un objeto, mantenga presionado el botón **Enter**. Luego utilice los botones [botones de flecha] para arrastrar el objeto. Cuando esté donde desea, pulse el botón **Enter** para soltarlo.

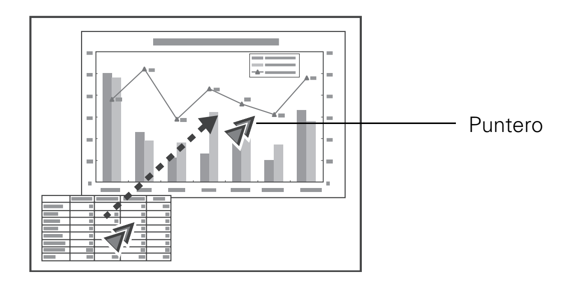
Realzar aspectos de la presentación

Puede mostrar un puntero para destacar la información importante de la pantalla. Si desea personalizar el puntero, puede elegir entre tres formas distintas.

Utilización del puntero



1. Para activar el puntero, pulse el botón Pointer (Puntero) del control remoto. Aparece un puntero en la pantalla.



   Si prefiere utilizar otro tipo de puntero, consulte las instrucciones de la siguiente sección.

2. Utilice los botones del control remoto para controlar la posición del puntero en la pantalla.
3. Cuando termine de utilizar el puntero, pulse el botón Pointer o Esc para que desaparezca de la pantalla.

Personalización del puntero

Puede cambiar la apariencia del puntero eligiendo entre tres formas distintas.





1. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Ajustes, seleccione Forma del puntero y pulse el botón Enter. Puede seleccionar una de las formas del puntero que se muestran a la derecha.
2. Seleccione la forma que desea utilizar y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Volver y pulse el botón Enter.
4. Pulse el botón Menu para salir del sistema de menús.

3 *Conexión a computadoras, dispositivos USB y otros equipos*

Este capítulo le indica cómo conectar el proyector a una computadora portátil o de escritorio, y/o a un equipo de video, como un VCR, un reproductor de DVD o una videocámara. También puede conectar el proyector a un dispositivo de almacenamiento USB, una cámara digital, una cámara de documentos, un micrófono o altavoces externos.

Siga las instrucciones de este capítulo sobre cómo:

- Conectar el proyector a una computadora
- Conectar el proyector a un equipo de video
- Conectar el proyector a una cámara de documentos, una cámara digital u otro dispositivo
- Reproducir sonido a través del proyector

Conexión a una computadora

Puede conectar el proyector a cualquier computadora que tenga un puerto de salida VGA estándar (monitor), lo que incluye los modelos de escritorio, las computadoras portátiles, los sistemas de MacBooks®, PowerBooks® e iBooks® y los dispositivos de mano.

También puede conectar el proyector al puerto USB de una computadora con Windows®.

- Para conectar el proyector al puerto VGA de su computadora, consulte las siguientes instrucciones.
- Para conectar el proyector a través del puerto USB de la computadora, consulte la página 41.
- Para controlar la presentación con el control remoto como "mouse inalámbrico," consulte la página 43.

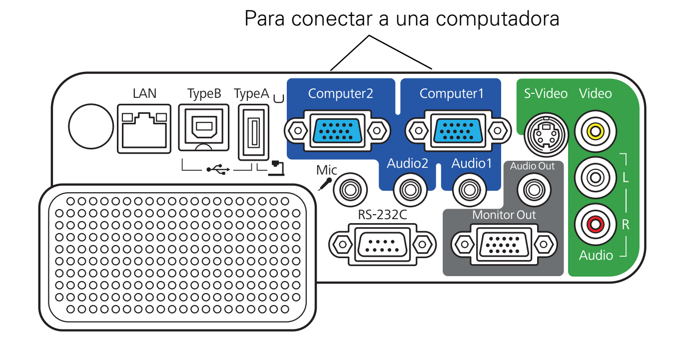
nota

No intente forzar un conector para ajustarlo a un puerto que tenga una forma o una cantidad de clavijas diferente. Puede dañar el puerto o el conector.

Conexión al puerto VGA

Puede conectar el proyector a su computadora mediante el cable VGA para computadora que se proporcionó con el proyector (el puerto del monitor de la computadora debe ser un mini puerto D-sub de 15 clavijas).

1. Conecte un extremo del cable VGA para computadora al puerto azul Computer1 o Computer2 del proyector y conecte el otro extremo al puerto de monitor de la computadora.



nota

Asegúrese de que el ajuste Señal de entrada del menú Señal esté configurado como Automático o RGB (consulte la página 88).

2. Puede conectar un cable de audio con mini conexión estéreo (no incluido) para reproducir el sonido a través del proyector (consulte la página 51), o puede conectar el cable USB para utilizar el control remoto como mouse (consulte la página 51).

3. Cuando haya terminado de realizar todas las conexiones, consulte la página 18 para obtener más instrucciones sobre cómo encender el proyector y ajustar la imagen.

   Una vez que ha encendido el proyector, seleccione la fuente de imagen: pulse el botón Search (Buscar) del control remoto o el botón Source Search (Buscar fuente) del panel de control del proyector.

Conexión al puerto USB

Puede conectar una computadora con sistema operativo Windows Vista®, Windows XP o Windows 2000 (SP4) al puerto USB Type B (cuadrado) y proyectar la pantalla de su computadora.

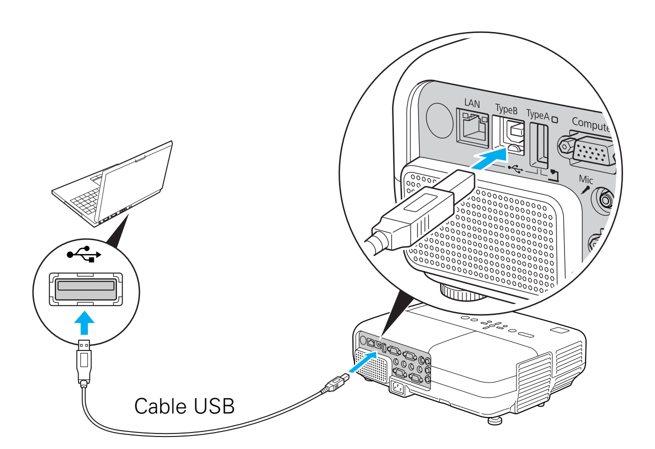
La primera vez que conecte la computadora al puerto USB del proyector, se instalará el software del proyector en su computadora.

1. Siga las instrucciones que empiezan en la página 18 para encender el proyector y ajustar la imagen.
2. Compruebe que el ajuste USB Type B en el menú Extendida del proyector esté configurado en USB Display (consulte la página 97).
3. Encienda la computadora.
4. Localice el cable USB que se proporcionó con el proyector.

nota

La función USB Display no está disponible para computadoras con sistemas operativos Windows 98, Windows Me o Macintosh. Para usar esta función, debe instalar el software del proyector en la computadora. Es posible que necesite tener derechos de administrador.

5. Conecte el extremo cuadrado del cable al puerto USB Type B (cuadrado) del proyector.



6. Conecte el extremo plano del cable a cualquier puerto USB disponible de la computadora portátil o de escritorio.

   Aparecen mensajes en la pantalla a medida que se reconozca el proyector y luego comenzará la instalación del software.

7. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla de la computadora para instalar el software Epson USB Display. Si ve un mensaje que indica que el controlador del proyector Epson no ha superado la prueba del logotipo de Windows, haga clic en Continuar. Solamente tendrá que instalar el software la primera vez que conecta el proyector.

8. Después de instalar el software, pulse el botón USB del control remoto. La frase USB Display aparece brevemente en el extremo superior derecho de la imagen y se proyecta las imágenes del escritorio de su computadora.

nota

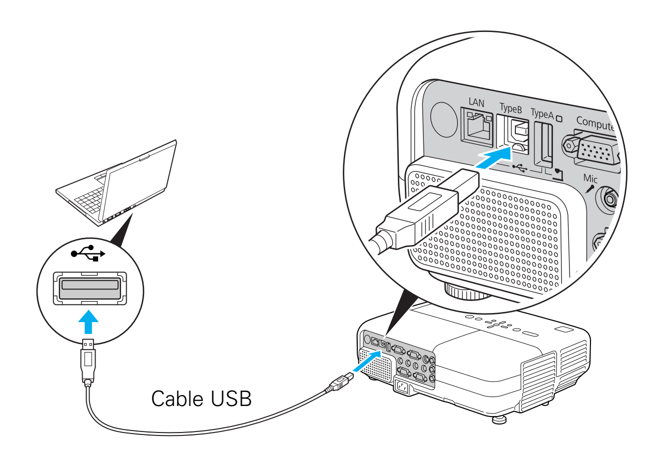
La próxima vez que se conecte a través del USB, no tendrá que esperar la instalación del software.

Conexión del cable USB para controlar el mouse desde el control remoto

Si se ha conectado el proyector a una computadora como se describe en este capítulo mediante el puerto Computer1 o Computer2, puede usar el control remoto del proyector como mouse inalámbrico. Esto le permite controlar la computadora y desplazarse por las presentaciones con diapositivas, como PowerPoint®, desde hasta 6 metros de distancia (consulte la página 37 para obtener más información).

La función de mouse inalámbrico es compatible con sistemas que tienen un puerto USB y estén ejecutando los sistemas operativos Windows o Mac OS®.

1. Localice el cable USB que se proporcionó con el proyector.
2. Conecte el extremo cuadrado del cable al puerto USB Type B (cuadrado) del proyector.



3. Conecte el extremo plano del cable a cualquier puerto USB disponible de la computadora portátil o de escritorio.
4. Compruebe que el ajuste USB Type B en el menú Extendida del proyector esté configurado en Ratón sin cable (consulte la página 97).

5. Pulse el botón Computer (Computadora) del control remoto para seleccionar la computadora como la fuente de imagen. (La función de mouse inalámbrico no funciona cuando se han seleccionado otras fuentes).

6. Si es necesario, configure la computadora para trabajar con un mouse USB. Consulte la documentación de su computadora para obtener más información.

Conexión de un monitor externo

Si desea ver su presentación en la pantalla de proyección y también de cerca, puede conectar un monitor externo al proyector.

Esto le permite ver imágenes en el monitor de su computadora mientras el proyector está en el modo de espera (conectado pero no activado). También puede revisar la presentación o intercambiar entre fuentes de imágenes incluso si ha pulsado el botón A/V Mute en el control remoto para desactivar la proyección en pantalla.

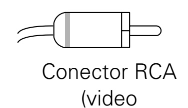
nota

Para utilizar un monitor externo, su computadora debe estar conectada al puerto Computer1.

Conecte el cable del monitor al puerto Monitor Out (Salida del monitor) del proyector, como se muestra a continuación.

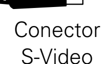
Conexión al equipo de video

Puede conectar varias fuentes de video al proyector al mismo tiempo. Antes de comenzar, compruebe que haya conexiones de salida de video disponibles en el equipo de video:

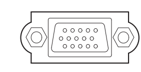


Conector RCA (video





Conector S-Video



Conector VGA (Video RGB)

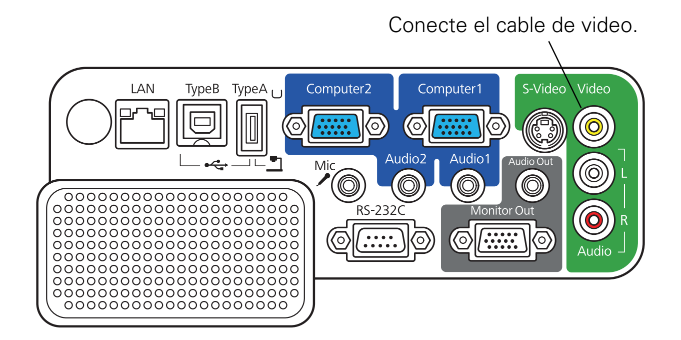
- Si su reproductor de video dispone de un conector de salida de video de tipo RCA amarillo, consulte la sección “Conexión de una fuente de video compuesto” en la página 46.
- Si su reproductor de video dispone de un conector S-Video, consulte la sección “Conexión de una fuente S-Video” en la página 47.
- Si su reproductor de video dispone de un puerto de video componente (tres conectores denominados Y/Cb/Cr o Y/Pb/Pr), consulte la sección “Conexión de una fuente de video componente” en la página 48.
- Si su reproductor de video dispone de un puerto de video RGB (ya sea un conector único para un cable de monitor de tipo VGA o tres conectores denominados R/G/B), consulte la sección “Conexión de una fuente de video RGB” en la página 49.

Después de conectar los cables de video, puede conectar un cable de audio para reproducir sonidos a través del proyector; consulte la página 51.

Conexión de una fuente de video compuesto

1. Localice un cable de video de tipo RCA (normalmente se suministra uno con el equipo de video, si no, puede adquirirlo en una tienda de electrónica).

2. Conecte el cable al conector de salida de video amarillo de su reproductor y al conector amarillo Video del proyector:



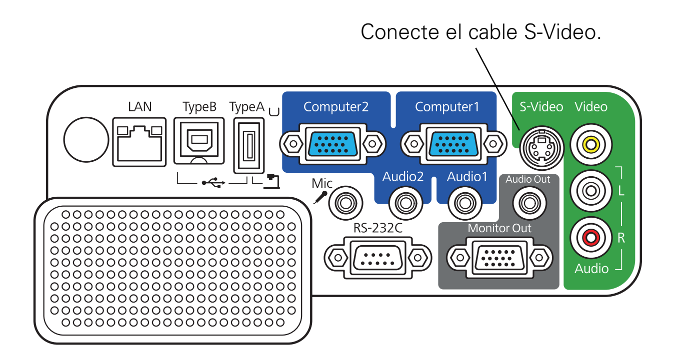
3. Si desea reproducir sonidos a través del proyector, consulte la página 51 para obtener más instrucciones sobre cómo conectar cables de audio.

4. Si no necesita realizar más conexiones, consulte la página 18 para obtener más instrucciones sobre cómo encender el proyector y ajustar la imagen.

   Una vez que ha encendido el proyector, seleccione la fuente de imagen: pulse el botón Search del control remoto o el botón Source Search del panel de control del proyector.

Conexión de una fuente S-Video

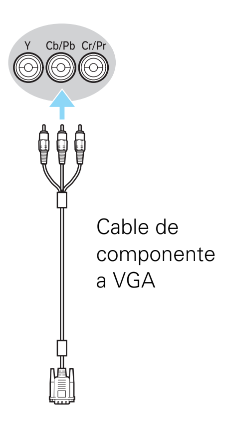
1. Localice un cable S-Video (normalmente se suministra uno con el equipo de video, si no, puede adquirirlo en una tienda de electrónica).
2. Conecte el cable al conector S-Video del reproductor y al conector S-Video del proyector:



3. Si desea reproducir sonidos a través del proyector, consulte la página 51 para obtener más instrucciones sobre cómo conectar cables de audio.
4. Si no necesita realizar más conexiones, consulte la página 18 para obtener más instrucciones sobre cómo encender el proyector y ajustar la imagen.

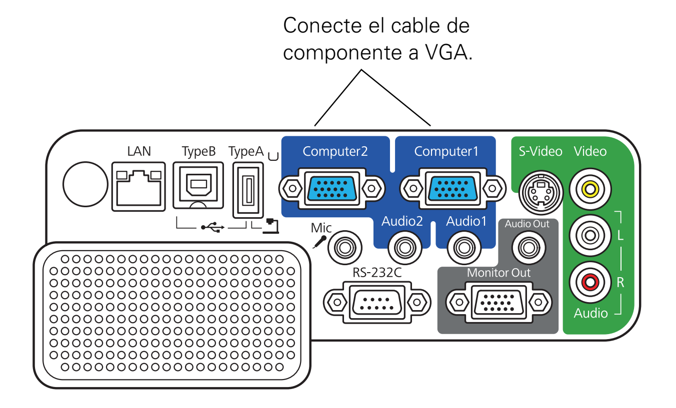
   Una vez que ha encendido el proyector, seleccione la fuente de imagen: pulse el botón Search del control remoto o el botón Source Search del panel de control del proyector.

Conexión de una fuente de video componente



Necesitará un cable de componente a VGA o un cable de video componente y un adaptador para esta conexión. Puede conseguir el cable de componente a VGA en una tienda de electrónica.

1. Conecte el extremo VGA del cable al conector azul Computer1 o Computer2 del proyector.



2. Inserte los tres extremos de componente del cable componente a VGA en los puertos de salida codificados con colores de la fuente de video, normalmente denominados Y, Pb, Pr o Y, Cb, Cr.
3. Si desea reproducir sonidos a través del proyector, consulte la página 51 para obtener más instrucciones sobre cómo conectar cables de audio.
4. Si no necesita realizar más conexiones, consulte la página 18 para obtener más instrucciones sobre cómo encender el proyector y ajustar la imagen.

   Una vez que el proyector esté encendido, pulse el botón Search (Buscar) del control remoto o pulse el botón Source Search (Buscar fuente) del panel de control del proyector y seleccione Ordenador1 o Ordenador2 como la fuente de imagen.

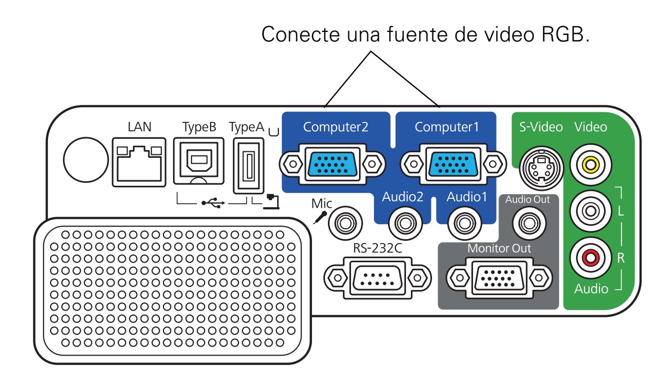
nota

Asegúrese de que el ajuste Señal de entrada del menú Señal esté configurado como Automático o Componente (consulte la página 88).

Conexión de una fuente de video RGB

1. Localice el cable VGA para computadora que se proporcionó con el proyector.
2. Conecte el cable al puerto de video del reproductor y al puerto Computer1 o Computer 2 del proyector.

Conecte una fuente de video RGB.



3. Si desea reproducir sonidos a través del proyector, consulte la página 51 para obtener más instrucciones sobre cómo conectar cables de audio.
4. Si no necesita realizar más conexiones, consulte la página 18 para obtener más instrucciones sobre cómo encender el proyector y ajustar la imagen.

   Una vez que el proyector esté encendido, pulse el botón Search (Buscar) del control remoto o pulse el botón Source Search (Buscar fuente) del panel de control del proyector y seleccione Ordenador1 o Ordenador2 como la fuente de imagen.

nota

Asegúrese de que el ajuste Señal de entrada del menú Señal esté configurado como Automático o RGB (consulte la página 88).

Conexión a una cámara digital, una cámara de documentos u otro dispositivo

nota

Utilice un cable de menos de 3 metros de largo y conecte la cámara directamente al proyector. Puede que el proyector no funcione correctamente si utiliza un cable más largo o si conecta su cámara a un concentrador USB.

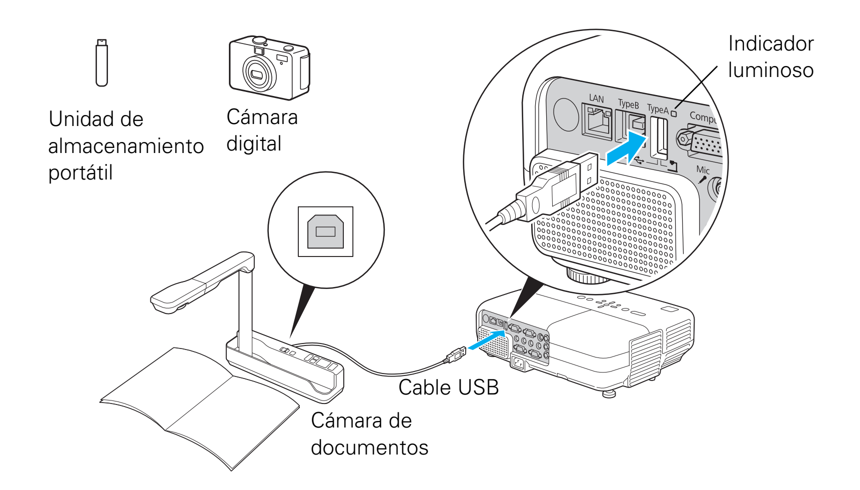
Si conecta una unidad de disco duro USB, asegúrese de usar el adaptador de CA para alimentar la unidad.

Las unidades de memoria flash deben tener el formato FAT 16/32 y las imágenes no pueden exceder 4608 × 3072.

Puede conectar una cámara digital, una cámara de documentos, una unidad de memoria flash USB (unidad de almacenamiento portátil) u otro dispositivo. Use el cable USB especificado para su dispositivo.

Puede usar la función para realizar presentaciones del proyector (consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP* para obtener detalles) para proyectar imágenes JPEG.

1. Conecte el extremo plano del cable USB al puerto USB Type A del proyector, como se muestra. Puede conectar una unidad de almacenamiento portátil directamente al puerto USB Type A .



2. Conecte el otro extremo del cable a su cámara digital, cámara de documentos u otro dispositivo.

   El indicador luminoso se enciende de color naranja cuando un dispositivo USB está conectado.

3. Pulse el botón USB del control remoto o el botón Source Search del panel de control del proyector.

   Si conectó una cámara digital o un dispositivo de almacenamiento USB, puede usar los botones ◁▷ y el botón Enter del control remoto para desplazarse por sus imágenes.

4. Cuando termine la proyección desde el dispositivo USB, desactívelo si es necesario, luego desconecte el cable USB.

Reproducción de sonido a través del proyector

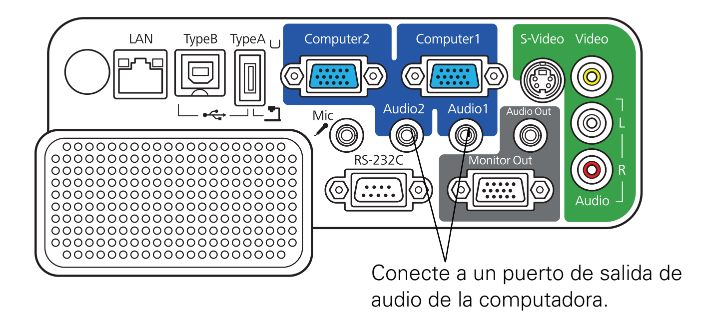
Puede reproducir sonidos a través del sistema de altavoces del proyector o acoplar un sistema de altavoces externos. También puede conectar un micrófono y reproducir el sonido a través del proyector.

Puede usar los botones Volume 🔈 o 🔊 (Volumen) del proyector o del control remoto par ajustar el volumen.

Reproducción del audio de la computadora

Para la mayoría de las computadoras portátiles y de escritorio, use un cable con mini conexión estéreo de 3,5 mm, el cual puede adquirir en una tienda de informática o de electrónica.

1. Conecte un extremo del cable al enchufe Audio1 o Audio2 del proyector.



2. Conecte el otro extremo al enchufe para auriculares 🎧 o al de salida de audio 🔊 de la computadora portátil o al altavoz o puerto de salida de audio de la computadora de escritorio.

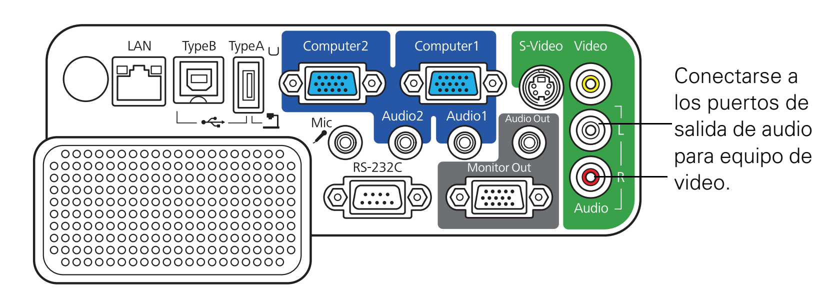
Reproducción de sonido del equipo de video

Para equipos de video, use un cable de audio de tipo RCA, el cual puede adquirir en una tienda de electrónica.

nota

Si está utilizando el cable de componente a VGA, tendrá que conectar un adaptador de audio al conector Audio1 o Audio2.

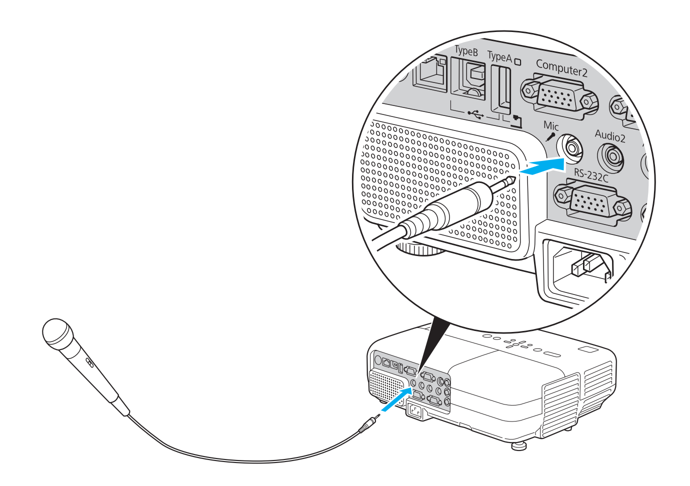
1. Conecte los conectores rojo y blanco de un extremo del cable de audio a los enchufes L y R Audio del proyector.



2. Conecte los conectores rojo y blanco del otro extremo a los enchufes de salida de audio correspondientes codificados con colores de la fuente de video.

Conexión de un micrófono

Puede conectar un micrófono dinámico al puerto Mic del proyector utilizando un cable con mini conexión estéreo de 3,5 mm como se muestra a continuación.



Utilice la opción Nivel entrada micr. en el menú Ajustes para ajustar el volumen. Consulte la página 89 para obtener más información.

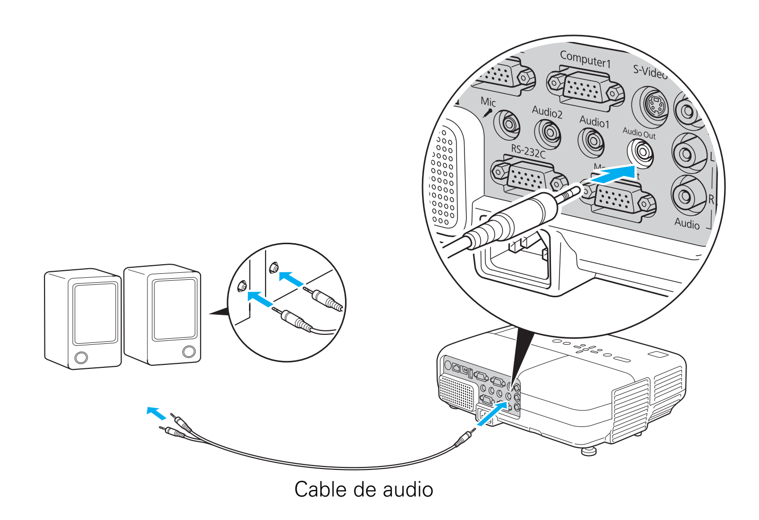
Conexión de altavoces externos

Puede reproducir el sonido del proyector a los altavoces externos con un amplificador integrado.

1. Localice el cable adecuado para conectar los altavoces.

   Dependiendo de los altavoces, quizá pueda utilizar un cable de audio estándar con un conector con mini conexión estéreo en un extremo y conexiones de clavija en el otro. En el caso de algunos altavoces, es posible que necesite un cable o adaptador especial.

2. Conecte un extremo de la mini conexión estéreo del cable de audio al puerto Audio Out (Salida de audio) del proyector.



Cable de audio

3. Conecte el otro extremo del cable a los altavoces.

El sistema de altavoces interno del proyector se deshabilita cuando se reproduce el sonido por medio de altavoces externos.

4 Uso del proyector en una red

Este capítulo le indica cómo prepararse para enviar imágenes al proyector a través de una red inalámbrica o con cables.

Al utilizar el software Quick Wireless Connection o EMP NS Connection, puede proyectar imágenes que se muestran en la pantalla de la computadora (lo que incluye texto, gráficos y video) directamente a la audiencia. Consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP* para obtener información sobre sus funciones y uso.

Puede utilizar EMP Monitor (sólo disponible para Windows) para monitorear y controlar su proyector a través de una red. Para más información sobre cómo instalar y utilizar EMP Monitor, consulte la *Guía de funcionamiento de EMP Monitor*.

En este capítulo encontrará instrucciones sobre cómo:

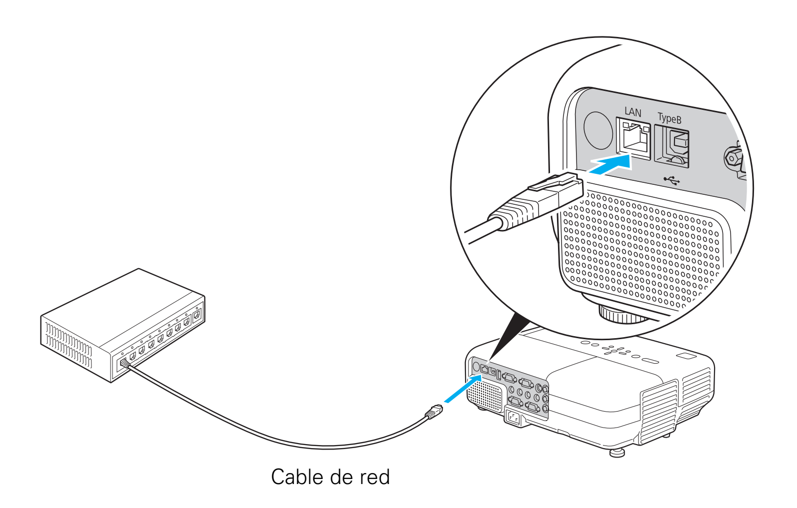
- Conectar el proyector a una LAN con cables
- Instalar el módulo LAN inalámbrico opcional
- Usar el software Quick Wireless Connection
- Configurar los ajustes del proyector y la red
- Usar las opciones de seguridad inalámbricas
- Retirar el módulo LAN inalámbrico opcional
- Enviar avisos por correo electrónico y controlar el proyector
- Usar un explorador para controlar el proyector

Para la conexión inalámbrica, asegúrese de tener instalado el módulo LAN inalámbrico opcional, como se describe en la página 59. Luego siga los pasos de este capítulo para usar el software Quick Wireless Connection (Windows únicamente) o para configurar el proyector y la red. Consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP* para obtener instrucciones sobre la instalación del software de EMP NS Connection. La *Guía de funcionamiento de EasyMP* también contiene instrucciones sobre cómo usar el software para proyectar a través de la red.

Conexión a una red con cables

Con un cable Ethernet cable categoría 5 blindado, es posible conectar el proyector a su red y configurarlo con una dirección IP. Luego puede proyectar desde varias computadoras de la red sin tener que cambiar los cables.

1. Conecte el proyector a su red con un cable de red 100BaseTx o 10BaseT (disponible en tiendas). Conecte el cable al puerto LAN del proyector como se muestra a continuación.



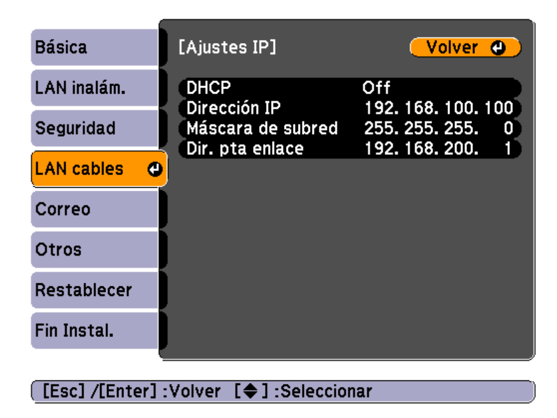
Cable de red

2. Conecte el otro extremo a su concentrador o enrutador Ethernet.
3. Apunte el control remoto al proyector y pulse el botón de encendido ⏻.

4. Pulse el botón LAN del control remoto para seleccionar la red como la fuente.
5. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Red y pulse el botón Enter.



6. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
7. Seleccione LAN cables y pulse el botón Enter.
8. Seleccione Ajustes IP y pulse el botón Enter. Aparecerá una pantalla como esta:



9. Realice una de las acciones siguientes:

   ■ Si su red asigna las direcciones automáticamente, active el ajuste DHCP.

   ■ Si su red no designa las direcciones automáticamente, desactive el ajuste DHCP e introduzca la Dirección IP, la Máscara de subred y la Dir. pta enlace del proyector, según sea necesario.

     Para ingresar números, use los botones del control remoto para seleccionar el número que desee introducir, luego pulse el botón Enter. Cuando haya terminado de introducir la dirección en el menú de la red, seleccione Volver y pulse el botón Enter.

10. Si no desea mostrar la dirección IP en la pantalla de modo en espera, configure el ajuste Mostrar dir. IP en Off (Desactivado).

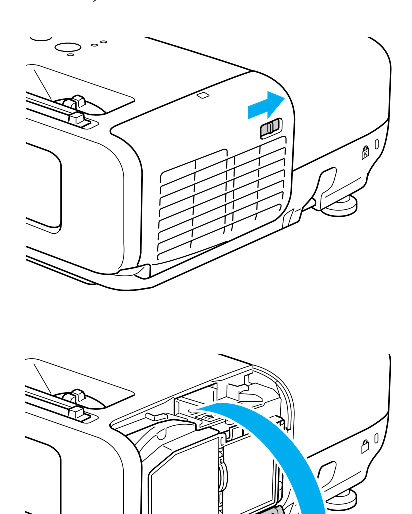
11. Cuando haya terminado de hacer todos los cambios necesarios, seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter para guardar los ajustes. Luego pulse el botón Enter de nuevo para confirmar.

Pulse el botón Menu para salir del sistema de menús.

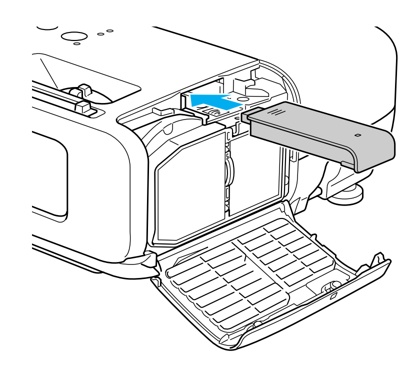
Instalar el módulo LAN inalámbrico opcional

Asegúrese de tener el módulo LAN inalámbrico opcional. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación antes de instalar el módulo.

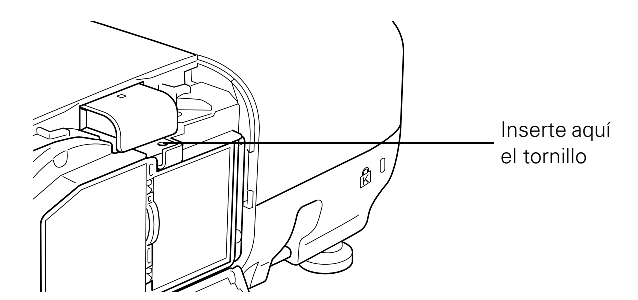
1. Para abrir la cubierta del filtro de aire, deslice el interruptor y jale la cubierta hacia abajo.



2. Inserte el módulo LAN inalámbrico como se muestra a continuación.



3. Fije el módulo con el tornillo que se proporcionó con él.



4. Cierre la cubierta del filtro de aire.

Si tiene la llave USB opcional, puede usar la utilidad Quick Wireless Connection como se describe en la siguiente sección. O bien, puede configurar su conexión en forma manual como se describe en la página 62.

Usar la utilidad Quick Wireless Connection

Con la llave USB opcional, puede conectar rápidamente el proyector a una computadora con Windows de forma inalámbrica sin necesidad de realizar configuraciones.

Primero, asegúrese de tener instalado el módulo inalámbrico como se describe en la página 59 y compruebe que el proyector esté encendido.

1. Conecte la llave USB al puerto USB Tipo A (plano) del proyector.
2. Cuando vea un mensaje que indique que la actualización de la información de red ha finalizado, retire la llave USB.
3. Conecte la llave USB a un puerto USB de la computadora o equipo portátil.

   En Windows Vista, si ve la ventana Reproducción automática, seleccione Ejecutar LaunchU3.exe. Cuando vea la pantalla Control de cuentas de usuario, haga clic en Permitir.
4. Siga las instrucciones en pantalla para instalar el driver Quick Wireless Connection.

   Si ve un mensaje de Windows Firewall, haga clic en Sí para desactivar el cortafuegos.

   Luego de unos minutos, la imagen de la computadora se mostrará a través del proyector. Si esto no ocurre, reinicie la computadora.
5. Cuando termine la presentación, extraiga la llave USB. Es posible que necesite reiniciar la computadora para reactivar la interface inalámbrica.

nota

No intente grabar información en la llave USB ni usarla como una unidad de memoria flash.

nota

La utilidad Quick Wireless Connection desactivará cualquier otra sesión inalámbrica y programa de adaptadores. Asegúrese de dejar la llave USB en la computadora durante toda la sesión de Quick Wireless Connection.

Configurar ajustes básicos

Puede darle un nombre único al proyector, establecer una contraseña para el proyector o crear una contraseña para controlar el proyector en Internet.

1. Pulse el botón Menu, seleccione Red y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Básica y pulse Enter. Verá la siguiente pantalla:



4. Asegúrese de que el proyector tenga un nombre único que le permita identificarlo en la red.

   Si necesita cambiarle el nombre, seleccione Nombre proyector y pulse el botón Enter.

5. Use los botones del control remoto para seleccionar letras individuales; luego pulse el botón **Enter** para ingresar un carácter. Si desea agregar un espacio en blanco o navegar por el texto que introdujo, seleccione las flechas y pulse el botón **Enter**. Para alternar la configuración de símbolos o mayúsculas, seleccione la opción y pulse el botón **Enter**. Cuando haya terminado, seleccione **Finish** (Finalizar) y pulse el botón **Enter**.



6. Si desea crear una contraseña para el acceso remoto al proyector, seleccione **Contraseña Acc. Web**, pulse el botón **Enter** e introduzca una contraseña de hasta 8 caracteres alfanuméricos. Cuando haya terminado, seleccione **Finish** (Finalizar) y pulse el botón **Enter**.

7. Si desea establecer una palabra clave de seguridad para que sólo las personas que estén en la misma habitación que el proyector puedan acceder a él, active la opción **Clave proyector**. Después, cuando desea conectarse al proyector, éste mostrará en la pantalla un número de cuatro dígitos aleatorios o la palabra "clave". Si está utilizando EMP NS Connection, puede ingresar la palabra clave en la computadora para conectarse (consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP* para obtener detalles).

8. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, seleccione el botón **Volver** en la parte superior de la pantalla y pulse el botón **Enter**. Seleccione **Fin Instal.** y pulse el botón **Enter**, luego elija **Sí** y pulse el botón **Enter** de nuevo.

Configurar la conexión

nota

Asegúrese de que haya instalado el software de NS Connection como se describe en la Guía de funcionamiento de EasyMP.

Para conectar un proyector a través de una red inalámbrica, debe tener Windows 2000, XP o Vista en su computadora. Para usuarios de Mac, debe ser Mac OS X 10.3 a 10.5.

El modo Access Point (modo infraestructura) es necesario para alcanzar velocidades de transferencia de hasta 54MB/seg. en una red 802.11g. El modo Ad Hoc (modo de computadora a computadora) limita las conexiones de red a 11 MB/seg. Esta es una especificación estándar de redes 802.11g.

Puede utilizar NS Connection para conectarse al proyector y enviar imágenes de forma inalámbrica de dos maneras: modo Ad Hoc o modo Access Point.

- El **modo Ad Hoc** (modo de computadora a computadora) permite conectar sólo una computadora al proyector a la vez; es fácil de configurar y lo único que necesita es una computadora con una tarjeta de red inalámbrica (802.11g, 802.11b o 802.11a) o adaptador, o una computadora Macintosh® con una tarjeta AirPort® o AirPort Extreme. Cuando se conecta con este modo, toda conexión a otras redes inalámbricas se pierde; sólo puede conectarse al proyector.
- El **modo Access Point** (modo infraestructura) permite que varias computadoras accedan al proyector al mismo tiempo y pueden traspasar el control del proyector entre ellas. Para utilizar el modo Access Point, necesitará un punto de acceso inalámbrico (802.11g, 802.11b ó 802.11a) o una estación base AirPort Extreme (o AirPort), y una o más computadoras con tarjetas de red inalámbricas o adaptadores.

Siga las siguientes instrucciones para el modo que desee utilizar.

Utilización del modo Ad Hoc

Para utilizar el modo Ad Hoc (computadora a computadora), ajuste las configuraciones del proyector y la tarjeta inalámbrica o el adaptador como se describe en esta sección.

Configuración del proyector

1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Red y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
3. Seleccione LAN inalám. y pulse Enter. Verá la siguiente pantalla:



4. Asegúrese de que esté seleccionada la opción Rápido para el Modo de conexión. Si no es así, utilice los botones del control remoto para señalar la opción Rápido, después pulse el botón Enter para seleccionarla.
5. Si su red utiliza 802.11a, use los botones del control remoto para señalar la opción 802.11a, después pulse el botón Enter para seleccionarla.

6. Si su tarjeta de red es compatible con el nombre SSID o ESSID, señale la opción **SSID**, pulse el botón **Enter** e introduzca un nombre:

   Pulse los botones para seleccionar letras individuales; después pulse el botón **Enter** para introducir el carácter. Si desea agregar un espacio en blanco o navegar por el texto que introdujo, seleccione las flechas y pulse el botón **Enter**. Para alternar la configuración de símbolos o mayúsculas, seleccione la opción y pulse el botón **Enter**. Cuando haya terminado, seleccione **Finish** (Finalizar) y pulse el botón **Enter**.



   Tenga en cuenta que el SSID diferencia entre mayúsculas y minúsculas (si ingresa el nombre en mayúsculas en el proyector, deberá escribirlo del mismo modo en la computadora que vaya a conectar al proyector).

7. Si no desea mostrar el SSID en la pantalla de modo en espera, configure la opción **Visualización SSID** en **Off** (Desactivada).

8. Si no desea mostrar la dirección IP en la pantalla de modo en espera, configure la opción **Mostrar dir. IP** en **Off** (Desactivada).

9. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, resalte el botón **Volver** en la parte superior de la pantalla y pulse el botón **Enter**. Seleccione **Fin Instal.** y pulse el botón **Enter**, luego elija **Sí** y pulse el botón **Enter** para guardar la configuración.

Ya está preparado para configurar la computadora para las proyecciones inalámbricas. Antes de conectar al proyector, tendrá que asegurarse de que las configuraciones de la tarjeta de red de su computadora portátil o de escritorio coinciden con las introducidas para el proyector.

Utilización del modo Access Point

Para usar el modo Access Point (infraestructura), ajuste primero las configuraciones del proyector y del punto de acceso inalámbrico o la estación de base AirPort como se describe en esta sección.

Configuración del proyector

1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Red y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
3. Seleccione LAN inalám. y pulse el botón Enter. Verá la siguiente pantalla:



4. Asegúrese de que está seleccionada la opción Avanzada para el modo Conexión. Si no es así, utilice los botones del control remoto para resaltar Avanzada, después pulse el botón Enter para seleccionarlo.
5. Si su red utiliza 802.11a, use los botones del control remoto para resaltar 802.11a, después pulse el botón Enter para seleccionarlo.

6. Para permitir que la computadora encuentre el proyector en la red, necesitará introducir el nombre SSID de su punto de acceso o el nombre de su red AirPort en el cuadro de texto **SSID**.
   (El nombre de la red AirPort puede ser diferente que el de la estación de base AirPort; seleccione la estación de base en la utilidad AirPort Admin y haga clic en **Configure** (Configurar) para comprobar el nombre de la red.)

   Seleccione el cuadro de texto **SSID**, pulse el botón **Enter** e introduzca un nombre:

   Pulse los botones para seleccionar letras individuales; después pulse el botón **Enter** para introducir el carácter. Si desea agregar un espacio en blanco o navegar por el texto que introdujo, seleccione las flechas y pulse el botón **Enter**. Para alternar la configuración de símbolos o mayúsculas, seleccione la opción y pulse el botón **Enter**. Cuando haya terminado, seleccione **Finish** (Finalizar) y pulse el botón **Enter**.



   Tenga en cuenta que el SSID diferencia entre mayúsculas y minúsculas (si ingresa el nombre en mayúsculas en el proyector, deberá escribirlo del mismo modo en la computadora que vaya a conectar al proyector).

7. Si su punto de acceso asigna direcciones IP automáticamente, active DHCP. De lo contrario, desactive DHCP e ingrese la siguiente información:

   - Dirección IP: ingrese la dirección IP que desea asignar al proyector. Debe tener el mismo formato que otras direcciones de la red. Los últimos 3 dígitos deben ser únicos.
   - Máscara de subred: por ejemplo: 255.255.255.000, pero depende de la configuración de su red.
   - Dir. pta enlace: introduzca la dirección IP que asignó al punto de acceso o a la estación de base AirPort cuando los configuró.

8. Si no desea mostrar el SSID en la pantalla de modo en espera, configure la opción Visualización SSID en Off (Desactivada).
9. Si no desea mostrar la dirección IP en la pantalla de modo en espera, configure la opción Mostrar dir. IP en Off (Desactivada).
10. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, resalte el botón Volver en la parte superior de la pantalla y pulse el botón Enter. Seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter, luego elija Sí y pulse el botón Enter para guardar la configuración.

Ya está preparado para configurar la computadora para las proyecciones inalámbricas. Antes de conectarse al proyector, tendrá que asegurarse de que las configuraciones de la tarjeta o adaptador inalámbrico de su computadora coinciden con las introducidas para el proyector. Si desea habilitar las opciones de seguridad para su red, consulte la página 70 para configurar la opción que utiliza su red en el proyector.

nota
Para obtener información específica sobre su red, consulte a su administrador de red.

Usar las opciones de seguridad inalámbricas

nota
Las funciones de seguridad que se pueden utilizar con este proyector varían en función del modo de conexión.

El proyector incluye las opciones de seguridad de encriptación de datos WEP y WPA, las cuales puede habilitar para la proyección de red.

Asegúrese de que los ajustes seleccionados coincidan con los que usa la red; siga las instrucciones de su administrador de red.

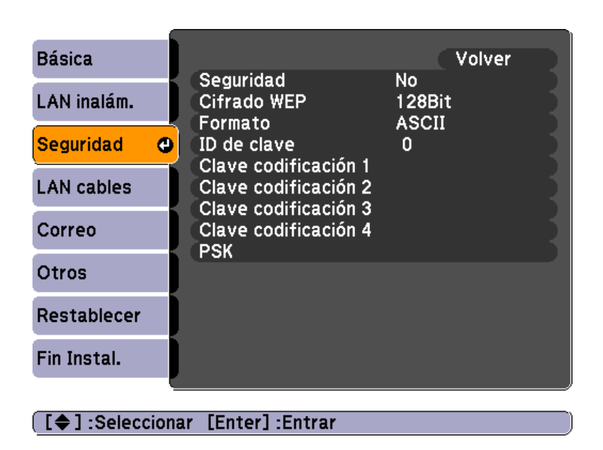
Consulte las siguientes secciones para habilitar las opciones de seguridad de su proyector:

- "Activar encriptación WEP" a continuación
- "Añadir seguridad WPA" en la página 72

También necesita habilitar los ajustes de seguridad de la Conexión EMP NS (consulte la página 73).

Activar encriptación WEP

1. Pulse el botón Menu en el control remoto del proyector. Seleccione Red y después pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Seguridad y después pulse el botón Enter. Verá la siguiente pantalla:



4. Para la configuración de la encriptación WEP, seleccione **128Bit** o **64Bit** y pulse el botón **Enter**.

5. Para el formato, resalte **ASCII** para habilitar la entrada hexadecimal o **HEX** para habilitar la entrada de texto, después pulse el botón **Enter**.

6. Si elige **64Bit**, seleccione **Clave codificación 1**, **2**, **3** ó **4**.

   Seleccione el cuadro de texto **Clave codificación** que corresponde al ID de clave que seleccionó, luego pulse el botón **Enter**. Pulse los botones para seleccionar letras individuales; después pulse el botón **Enter** para introducir el carácter. Si desea agregar un espacio en blanco o navegar por el texto que introdujo, seleccione las flechas y pulse el botón **Enter**. Para alternar la configuración de símbolos o mayúsculas, seleccione la opción y pulse el botón **Enter**. Cuando haya terminado, seleccione **Finish** (Finalizar) y pulse el botón **Enter**.



7. Compruebe con su administrador de red las direcciones para ingresar una clave para su red y siga estas directrices generales:

   - Para la encriptación WEP de 128 bits con entrada hexadecimal, introduzca 26 caracteres, del 0 al 9 y de la A a la F.
   - Para la encriptación WEP de 64 bits con entrada hexadecimal, introduzca 10 caracteres, del 0 al 9 y de la A a la F.
   - Para la encriptación WEP de 128 bits con entrada ASCII o de texto, introduzca 13 caracteres alfanuméricos.
   - Para la encriptación WEP de 64 bits con entrada ASCII o de texto, introduzca 5 caracteres alfanuméricos.

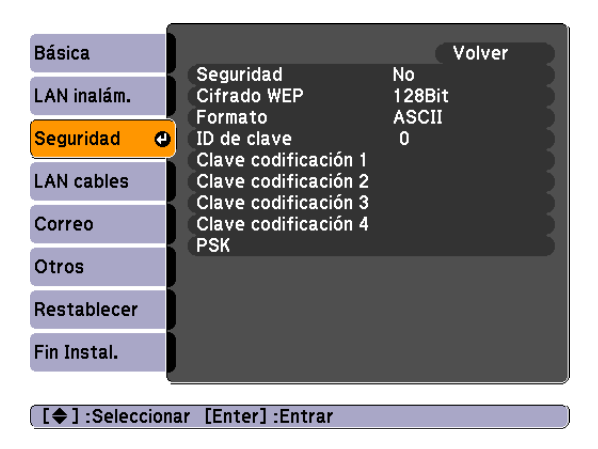
nota

El ingreso de texto para la encriptación WEP varía en función de los puntos de acceso; verifique con su administrador de red. Intente ASCII primero. Si esto no funciona, intente Texto2 y después Texto3.

8. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, resalte el botón Volver en la parte superior de la pantalla y pulse el botón Enter. Seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter, luego elija Sí y pulse el botón Enter para guardar la configuración.

Añadir seguridad WPA

1. Pulse el botón Menu. Seleccione Red y después pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Seguridad y después pulse el botón Enter. Verá la siguiente pantalla:



4. Pulse el botón Enter para mostrar el menú, después seleccione PSK y pulse el botón Enter.
5. Seleccione el cuadro de texto PSK (pre-shared key) y pulse el botón Enter. Pulse los botones para seleccionar letras individuales; después pulse el botón Enter para introducir el carácter. Si desea agregar un espacio en blanco o navegar por el texto que introdujo, seleccione las flechas y pulse el botón Enter.

Para alternar la configuración de símbolos o mayúsculas, seleccione la opción y pulse el botón Enter. Cuando haya terminado, seleccione Finish (Finalizar) y pulse el botón Enter.



6. Cuando haya terminado de configurar estos ajustes, resalte el botón Volver en la parte superior de la pantalla y pulse el botón Enter. Seleccione Fin Instal. y pulse el botón Enter, luego elija Sí y pulse el botón Enter para guardar la configuración.

nota
Si la contraseña excede los 32 caracteres, ingrésela accediendo al proyector desde un explorador Web. Esto permite ingresar hasta 63 caracteres. Consulte la Guía de funcionamiento de EasyMP *para obtener más detalles.*

Habilitación de cifrado de datos desde EMP NS Connection

Cuando use el software de EMP NS Connection, siga estos pasos para habilitar el cifrado de datos.

1. Haga clic en Configurar opciones en la pantalla principal.
2. Haga clic en la ficha Configuración general.
3. Seleccione el cuadro de verificación Cifrar comunicaciones.
4. Haga clic en Aceptar.

Para obtener más información, consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP*.

Uso del software EasyMP

Cuando haya configurado el proyector y la computadora para la proyección de red, consulte la *Guía de funcionamiento de EasyMP* para obtener instrucciones sobre las siguientes características de EasyMP:

- Inicio de NS Connection
- Proyección en la red (contenido por la dirección IP)
- Proyección en múltiples pantallas
- Uso del modo Presentación
- Conexión a un proyector de una subred distinta
- Uso del control Web

Retirar el módulo LAN inalámbrico

Siga estos pasos para extraer la tarjeta del proyector.

1. Si está ejecutando NS Connection, haga clic en Desconectar en la barra de control.

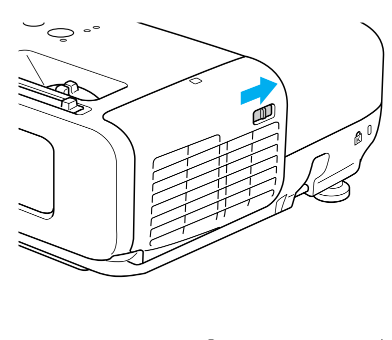


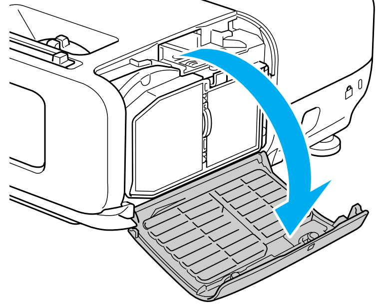
precaución

No extraiga nunca el módulo mientras el indicador luminoso del módulo esté verde o cuando esté realizando proyecciones de forma inalámbrica. Puede dañar el módulo o perder los datos.

2. Revise el indicador luminoso para asegurarse de que no esté parpadeando.
3. Apague el proyector y desenchúfelo.

4. Para abrir la cubierta del filtro de aire deslice el interruptor y jale la cubierta hacia abajo.





5. Desatornille el módulo, luego extráigalo.
6. Cierre la cubierta del filtro de aire.

Uso de avisos por correo electrónico del proyector

Cuando esta función está habilitada, el proyector le envía una alerta por correo electrónico si tiene algún problema.

1. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Red y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Configuración de la red y pulse el botón Enter.

3. Seleccione Correo y pulse el botón Enter. Verá la siguiente pantalla:



4. Seleccione On (Activado) para recibir avisos por correo electrónico, después pulse el botón Enter.

5. Introduzca la dirección IP para el servidor SMTP del proyector.

   Puede ingresar un número del 0 a 255 en cada campo de la dirección. Sin embargo, no puede utilizar las siguientes direcciones IP: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número del 0 al 255).

6. Ingrese el número de puerto del servidor SMTP. El valor predeterminado es 25. Puede ingresar un valor numérico del 1 a 65535.

7. Seleccione uno de los campos de Config. Dirección, luego introduzca la dirección de correo electrónico y el contenido del mensaje que recibirá cuando ocurra un problema o una advertencia. Puede registrar hasta tres direcciones. Puede ingresar hasta 32 caracteres alfanuméricos para la dirección de correo electrónico.

nota

Si un proyector desarrolla un problema crítico que provoca que deje de funcionar repentinamente, es posible que no pueda enviar un mensaje.

Si Modo en espera está configurada como Comunic. activ. en el menú Extendida, se puede realizar la monitorización aunque el proyector esté en el modo de espera (cuando está desactivado).

Cuando se produce el problema o la advertencia seleccionada, se envía un mensaje de correo electrónico a las direcciones especificadas para recibir la notificación. La línea del asunto del correo será **Epson Projector** (Proyector Epson).

El correo electrónico incluye la siguiente información:

- Línea 1: el nombre del proyector en el que se produjo el problema
- Línea 2: la dirección IP del proyector donde ocurrió el problema
- Línea 3: detalles del problema

Uso de SNMP para supervisar el proyector

Los administradores de red pueden usar SNMP (Protocolo de administración de red simple) para supervisar los proyectores.

1. Pulse el botón **Menu** del control remoto, seleccione el menú **Red** y pulse el botón **Enter**.
2. Seleccione **Configuración de la red** y pulse el botón **Enter**.
3. Seleccione **Otros** y pulse el botón **Enter**. Verá la siguiente pantalla:



nota

Si es administrador de red, puede usar la opción SNMP para ingresar una dirección IP de trampa. Esto le permitirá recibir alertas de trampa de los proyectores que controla.

4. Ingrese hasta dos direcciones IP para notificación.

   Puede ingresar un número del 0 a 255 en cada campo de la dirección. Sin embargo, no puede utilizar las siguientes direcciones IP: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (donde x es un número del 0 al 255).

5. Para Puerta enlc. priorizada, seleccione si desea LAN con cables o LAN inalámbrica.

6. Si el entorno de red usa un controlador AMX, seleccione On (Activado) para que el proyector sea detectado por Detección de dispositivos AMX.

Cómo usar un explorador para controlar el proyector

Puede utilizar un explorador Web estándar para controlar y manejar el proyector a través de la red.

1. Asegúrese de que el proyector está configurado para la red, como se describe en la página 56. (Debe configurarse el Modo en espera del menú Extendida en Comunic. activ. para controlar el proyector en el modo en espera). Al usar un explorador para acceder al proyector, no puede conectarse a través de un servidor proxy.

2. Abra el explorador Web e introduzca la dirección IP del proyector que desea controlar en la ventana del explorador.

   Si no está seguro de cuál es la dirección del proyector, encienda el proyector y seleccione Info. red - LAN con cables o Info. red - LAN inalámbrica desde el menú Red para visualizar la dirección IP del proyector.

3. Haga clic en OK, o bien, si configuró una contraseña de manejo Web en el menú Red del proyector, introduzca su nombre de usuario y su contraseña, luego haga clic en OK.

4. Seleccione una de las opciones del menú enumeradas en la pantalla, luego cambie cualquiera de los ajustes que considere necesario. Estos ajustes corresponden a aquellos encontrados en el sistema de menús del proyector.

   No puede modificar las siguientes configuraciones utilizando un explorador Web:

   - Forma del puntero, Patrón de prueba o Botón de usuario en el menú Ajustes
   - Logotipo del usuario, Modo alta altitud, Tempor tapa objetivo e Idioma en el menú Extendida
   - Restablecer todo y Restablecer h. lámpara en el menú Restablecer

5 *Ajuste del proyector*

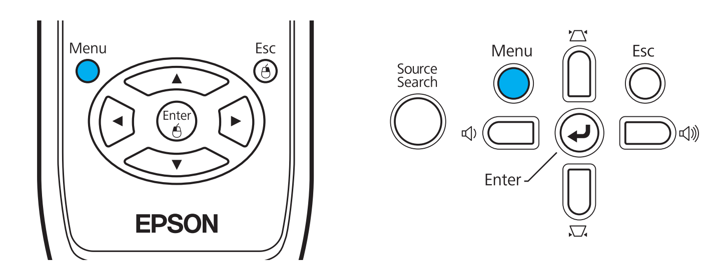
Puede utilizar los menús en pantalla del proyector para ajustar la imagen, el sonido y otras funciones. Este capítulo abarca la siguiente información:

- Uso del sistema de menús
- Ajuste de la imagen
- Ajuste de la configuración de la señal
- Personalización de las funciones del proyector
- Uso de las funciones de seguridad del proyector
- Personalización de la alimentación y operación

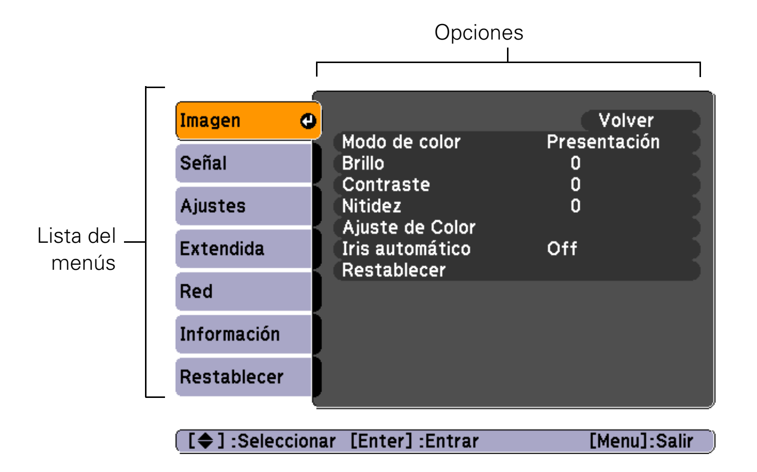
Uso del sistema de menús

Puede utilizar el control remoto o el panel de control del proyector para acceder a los menús y cambiar la configuración. Haga lo siguiente:

1. Para visualizar la pantalla de los menús, pulse el botón Menu del control remoto o del proyector.



Verá un menú parecido a éste:



Los menús se enumeran a la izquierda y las opciones disponibles del menú seleccionado se muestran a la derecha.

2. Utilice los botones del control remoto (o los botones de navegación del proyector) para desplazarse por la lista del menú. Cuando haya resaltado el menú que desee, pulse el botón Enter para seleccionarlo.

3. Luego de que haya seleccionado el menú, utilice los botones para desplazarse por la lista de opciones. (Es posible que algunas opciones aparezcan atenuadas o que no estén disponibles, dependiendo de la fuente que seleccione.)

4. Después de seleccionar la opción que desee ajustar, utilice los botones para cambiar la configuración. En algunos casos, puede que sea necesario pulsar el botón Enter para ver una subpantalla para cambiar la configuración.

   - Pulse el lado izquierdo o derecho de los botones para ajustar una barra corrediza, luego pulse el botón Enter.

   - Para seleccionar dos o más configuraciones, utilice los botones para resaltar el ajuste que desee y luego pulse el botón Enter.



5. Después de cambiar la configuración, pulse el botón Esc para guardar los cambios y volver al menú anterior (o púlselo varias veces hasta salir del sistema de menús).

   También puede pulsar el botón Menu para salir.

Cómo restablecer los ajustes predeterminados

Puede utilizar las opciones Restablecer del sistema de menús para restaurar la configuración predeterminada de fábrica de todos los ajustes que se incluyen en un menú específico o todos los ajustes de todos los menús.

Para restaurar la configuración de un menú específico, ingrese al menú que desee modificar, seleccione Restablecer y confirme su elección. (El siguiente ejemplo muestra cómo restablecer el menú Imagen.)



nota

Cuando seleccione Restablecer todo en el menú Restablecer, no se restablecen los ajustes de Entrada Ordenador, Señal de Video, Logotipo del usuario, Idioma u Horas lámpara.

Para restaurar todos los ajustes del proyector a sus valores predeterminados de fábrica, seleccione el menú Restablecer, resalte Restablecer todo y pulse el botón Enter.

Ajuste de la imagen

Puede utilizar el menú Imagen para ajustar la intensidad, la nitidez, el color, el matiz y el contraste.

1. Pulse el botón Menu del proyector o del control remoto, y seleccione el menú Imagen. Verá la pantalla del menú Imagen.



2. Utilice los botones para seleccionar la opción que desee y ajustarla según sea necesario:

■ Modo de color
Le permite ajustar rápidamente el color y la intensidad en función del uso. Puede guardar ajustes distintos para cada fuente. Consulte la página 36 para obtener más detalles sobre cada ajuste.

También puede pulsar el botón Color Mode (Modo de color) del control remoto para cambiar el modo de color.

■ Brillo
Aclara u oscurece toda la imagen.

■ Contraste
Ajusta la diferencia entre las zonas luminosas y las oscuras.

■ Saturación de color (sólo para video)
Ajusta la profundidad del color de la imagen.

■ Tono (sólo para video)
Ajusta el equilibrio de verde a magenta de la imagen (disponible sólo para componentes de video o señales NTSC).

nota
El ajuste Brillo cambia la opacidad de los paneles LCD del proyector. También puede modificar el brillo de la lámpara (consulte la página 89).

- **Nitidez**
  Ajusta la nitidez de la imagen.
- **Ajuste de Color**
  Ajusta los valores del color. Seleccione **Temp. Color Abs.** para ajustar el valor general entre 5000 y 10000 °K. O bien, seleccione **Rojo, verde, azul** para ajustar los valores de saturación para cada color. (No disponible si **sRGB** está seleccionado en el ajuste Modo de color.)
- **Iris auto**
  Ajusta automáticamente el brillo según la naturaleza de la imagen. Mejora la intensidad y el detalle de escenas oscuras. (Sólo disponible cuando está seleccionado **Dinámico** o **Teatro** como ajuste de Modo de color.)

Ajuste de la configuración Señal

nota

Asimismo, puede utilizar el botón Auto del control remoto para restablecer automáticamente los ajustes de rastreo, sincronización, resolución y posición del proyector. Consulte la página 28 para obtener más información.

Aunque el proyector normalmente detecta y optimiza la señal de entrada automáticamente, puede utilizar el menú Señal para realizar ajustes manuales. Además de modificar la posición de la imagen proyectada, puede corregir el rastreo y la sincronización de las imágenes de computadora o variar la relación del ancho a la altura de la imagen para configurar el formato panorámico para imágenes de video.

1. Pulse el botón **Menu** y seleccione el menú **Señal**.

   Verá una pantalla parecida a una de las siguientes. (Los ajustes pueden variar en función de la fuente desde la que esté realizando la proyección.)



Imagen de computadora



Video componente



Video compuesto/S-Video

2. Utilice los botones ⊙ para seleccionar la opción deseada y ajustarla lo necesario:

■ Ajuste automático
Deje este ajuste activado para optimizar automáticamente la imagen cuando se seleccione Ordenador como la fuente. Desactívelo si desea guardar los cambios que ha realizado a los ajustes de video.

■ Resolución
Cuando está configurada en Automático, la resolución (el tamaño) de la imagen de computadora se detecta automáticamente para que se pueda ajustar al área de proyección. Si la imagen no se proyecta correctamente después de ajustar el ajuste de la proporción latitud-altura (consulte la página 34), seleccione Ancho para proyectar desde una computadora con pantalla panorámica, o Normal para una computadora con pantalla de 4:3 ó 5:4.

■ Tracking
Ajuste este valor para eliminar las rayas verticales de las imagen.

■ Sync.
Ajuste este valor si la imagen aparece borrosa o irregular.

■ Posición
Si la imagen está ligeramente cortada por uno o más lados, puede que no quede exactamente centrada. Seleccione esta configuración y utilice los botones ⊙ para centrarla.

■ Progresivo
Seleccione On (Activado) para imágenes móviles o Off (Desactivado) para fotografías. Si observa que el video se retrasa durante juegos de alta velocidad, desactive este ajuste.

■ Reducción de ruidos
Suaviza las imágenes desiguales. Es posible que deba experimentar para seleccionar el mejor ajuste para la imagen. Seleccione Off (Desactivado) cuando vea fuentes de imagen de ruido bajo, como DVD.

consejo
Antes de ajustar el rastreo o la sincronización, llene la pantalla con una imagen que contenga muchos detalles, como texto negro sobre un fondo blanco.

- **Señal de entrada**
  Si no se ven bien los colores con el ajuste **Automático**, seleccione el ajuste para el tipo de equipo que ha conectado al puerto **Computer1** o **Computer2**:

  RGB: Para una conexión a una computadora.

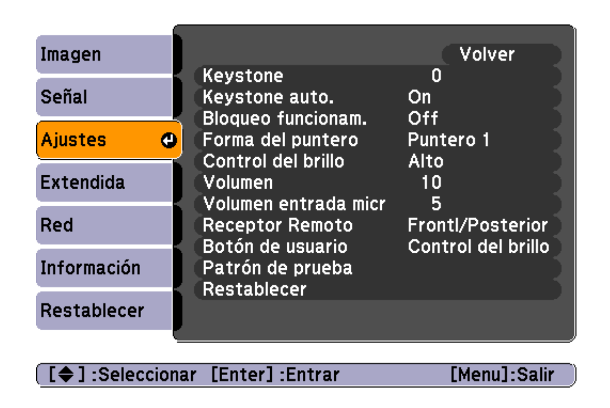
  Componente: Para un reproductor de video que reproduzca una señal de video componente.

- **Señal de Video**
  Deje esta configuración en **Automático** a menos que utilice un sistema PAL de 60 Hz (en ese caso seleccione **PAL60**).

- **Aspecto**
  Elija un ajuste de proporción dimensional que permita que la imagen se ajuste al área de visualización. Consulte la página 34 para obtener detalles.

Personalización de las funciones del proyector

Puede utilizar el menú Ajustes para bloquear los botones del proyector, ajustar el volumen del audio y personalizar varias otras funciones.



- Keystone
  Da forma cuadrada a la imagen después de inclinar el proyector hacia arriba. Si nota que hay líneas o bordes que parecen recortados después de ajustar la forma, disminuya la configuración de la nitidez (consulte la página 85).
- Keystone auto
  Compensa automáticamente la distorsión trapezoidal que se produce al inclinar el proyector hacia arriba. Esta función solo está disponible cuando el proyector está configurado para la proyección frontal (predeterminada).
- Bloqueo funcionam.
  Permite desactivar los botones del proyector. Consulte la página 95 para obtener más información.
- Forma del puntero
  Le permite elegir entre tres formas distintas del puntero. Consulte la página 38 para obtener más información.
- Control del brillo
  Le permite elegir entre dos niveles de brillo. El ajuste Bajo reduce el consumo de energía y ruido, y prolonga la vida útil de la lámpara.
- Volumen
  Sube o baja el volumen del altavoz del proyector para cada tipo de señal.
- Volumen entrada mic
  Ajusta el volumen del micrófono.
- Receptor remoto
  Desactiva los sensores localizados en la parte delantera y trasera del proyector que detectan los señales del control remoto. Use este ajuste para evitar el uso del control remoto o para que no haya interferencias de luces fluorescentes brillantes. Reinicie el proyector para aplicar este ajuste.

nota
También puede ajustar el volumen utilizando el control remoto.

- Botón de usuario
  Permite crear un acceso directo a los siguientes elementos del menú: Control de brillo, Información, Progresivo, Subtítulo, Patrón de prueba, Resolución o Volumen entrada micr. Cuando pulse el botón User (Usuario) del control remoto, aparecerá el elemento de menú asignado.
- Patrón de prueba
  Muestra un patrón de prueba que se puede usar al ajustar el zoom o el enfoque, y al llevar a cabo la corrección trapezoidal.

Uso de las funciones de seguridad del proyector

Para evitar el uso no autorizado del proyector, puede hacer lo siguiente:

- Asignar una contraseña; la puede desactivar durante un tiempo si desea prestar el proyector a otra persona.
- Crear un nombre de usuario de identificación que se visualiza en el inicio o cuando se pulsa el botón A/V Mute. Consulte la página 93.
- Desactivar los botones del proyector; esto resulta útil, por ejemplo, si realiza una proyección en un salón de clases y desea asegurarse de que nadie toque los botones del proyector mientras usted utilice el control remoto. Consulte la página 95.
- Bloqueo de los ajustes de la configuración de red. Consulte la página 92.

Si ha creado un logotipo de usuario para el proyector, puede configurarlo para que aparezca como pantalla de inicio o pantalla mientras está en A/V Mute. Los usuarios que no estén autorizados no podrán apagarlo o modificarlo. Esta función está diseñada para desanimar a los ladrones y proporciona un modo de identificación para el proyector si lo roban.

Activación de la protección mediante contraseña

Para evitar el uso desautorizado, puede asignar una contraseña al proyector. Si lo hace, aparecerá una pantalla solicitándole que introduzca la contraseña cada vez que conecte y encienda el proyector. Si se introduce una contraseña incorrecta tres veces seguidas, se bloqueará el funcionamiento del proyector y será necesario desconectar y volver a conectar el cable de alimentación para volver a visualizar la pantalla de la contraseña. Si se ha introducido treinta veces seguidas una contraseña incorrecta, el usuario debe ponerse en contacto con Epson para obtener asistencia.

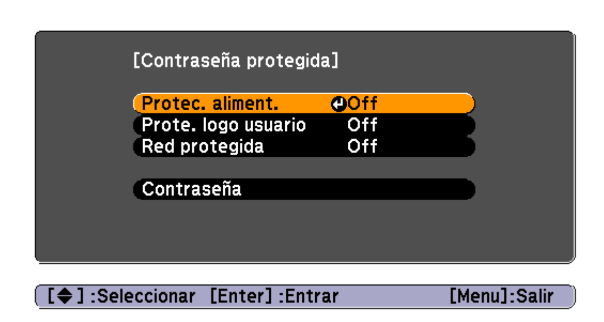
nota

Es una buena idea configurar la contraseña.

Si deja el proyector conectado, no aparecerá la pantalla Contraseña protegida. Sólo deberá introducir la contraseña si desconecta o vuelve a conectar el cable de alimentación.

La configuración predeterminada para la función Contraseña protegida es Off (Desactivada). Siga estos pasos para activar la protección de la contraseña:

1. Pulse el botón Freeze (Detener) del control remoto durante unos cinco segundos. Verá la siguiente pantalla:



2. Utilice los botones para configurar Protec. aliment. en On (Activado). A continuación, pulse el botón Enter.
3. Pulse el botón Esc.
4. Seleccione Contraseña y pulse el botón Enter.
5. Cuando le aparezca un mensaje preguntándole si desea cambiar la contraseña, seleccione Sí y pulse el botón Enter.
6. Apriete el botón Num del control remoto y utilice el teclado numérico para introducir una contraseña de cuatro dígitos. (La contraseña predeterminada es 0000).

precaución

Si pierde el control remoto, no podrá introducir la contraseña. Guarde siempre el control remoto en un lugar seguro.

7. Cuando aparezca un mensaje de confirmación, vuelva a introducir la contraseña. A continuación, pulse el botón Menu para salir de la pantalla.

8. Para activar el logotipo de pantalla, seleccione Prote. logo usuario y pulse el botón Enter. Seleccione On (Activado) y pulse el botón Enter.

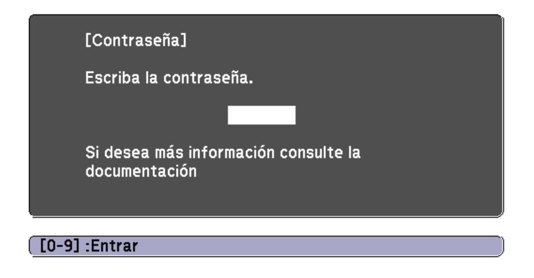
   Cuando está activada esta función, el logotipo aparecerá siempre que encienda el proyector (si la opción Pantalla de inicio está activada en el menú Extendida; consulte la página 93). También aparece cuando pulsa el botón A/V Mute (si ha seleccionado Logotipo para el ajuste Pausa A/V en Pantalla en el menú Extendida). No se pueden modificar ninguna de las funciones de Logotipo del usuario en el menú Extendida cuando está activada la función Prote. logo usuario.

9. Para activar la protección de la configuración de red, seleccione Red protegida y pulse el botón Enter. Seleccione On (Activado) y pulse el botón Enter.

   Cuando esta función está activada, no se pueden modificar ninguno de las ajustes de la red en el menú.

Activación del proyector con una contraseña

Cuando está activada la función de la contraseña, verá esta pantalla cuando conecte y encienda el proyector:



Apriete el botón Num del control remoto y utilice el teclado numérico para introducir la contraseña de cuatro dígitos.

La pantalla de la contraseña se cierra, el teclado numérico se desactiva automáticamente y comienza la proyección.

Si la contraseña no es correcta, aparecerá un mensaje solicitándole que vuelva a introducirla. Si introduce una contraseña incorrecta tres veces seguidas, verá el mensaje El proyector estará bloqueado. Código solicitado: xxxxx y el proyector se pondrá en modo suspensión durante aproximadamente 5 minutos. Escriba el código solicitado. Después, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente, vuelva a conectarlo y encienda el proyector otra vez.

Cuando vuelva a aparecer la pantalla Contraseña otra vez, intente introducir la contraseña correcta.

Si introduce una contraseña incorrecta 30 veces seguidas, el proyector permanecerá bloqueado y deberá comunicarse con Epson para obtener asistencia.

Si ha olvidado la contraseña, comuníquese con Epson e indique el número del código de solicitud que aparece en la pantalla Contraseña protegida para que le ayuden. Consulte "Dónde obtener ayuda" en la página 128.

Creación de su propia pantalla de inicio

Puede transferir cualquier imagen desde la computadora o una fuente de video al proyector y después utilizarla como su pantalla de inicio. También puede utilizarla como pantalla para cuando el proyector no reciba ninguna señal o para cuando pulse el botón A/V Mute. La imagen puede ser un logotipo de empresa, un eslogan, una fotografía o cualquier otra imagen que desee utilizar.

nota

Cuando captura una imagen, ésta reemplaza automáticamente la pantalla de inicio Epson. A pesar de que puede cambiar la pantalla de inicio, no es posible restablecer la original.

Capturar de la imagen

Empiece por visualizar la imagen que desee utilizar desde una computadora o una fuente de video, como un reproductor de DVD o dispositivo USB. A continuación siga estos pasos para capturar la imagen y transferirla al proyector.

1. Pulse el botón Menu del control remoto, seleccione el menú Extendida y pulse el botón Enter.

2. Seleccione Logotipo del usuario y pulse el botón Enter.



3. Cuando le aparezca el mensaje ¿Aceptar la imagen actual como logotipo de usuario?, seleccione Sí y pulse el botón Enter. Un cuadro de selección se muestra sobre la imagen.

4. Utilice los botones para seleccionar la zona de la imagen que desee utilizar. A continuación, pulse el botón Enter.

5. Cuando vea el mensaje ¿Seleccionar esta imagen?, seleccione Sí y pulse el botón Enter.

6. Utilice los botones de las flechas para seleccionar un índice de zoom (tamaño de visualización) y pulse el botón Enter.

7. Cuando aparezca el mensaje ¿Guardar imagen como logotipo de usuario?, seleccione Sí y pulse el botón Enter. Guardar el logotipo puede tardar unos minutos. No utilice el proyector, el control remoto o la fuente de video mientras se guarda el logotipo.

8. Cuando vea el mensaje Completado, pulse el botón Esc para volver a la pantalla del menú.

Elección de cuándo visualizar la imagen

Luego de guardar la imagen, ésta se configura automáticamente como pantalla de inicio. También puede configurarla para visualizarla como la pantalla que aparece cuando no hay señal o cuando pulsa el botón A/V Mute (consulte la página 32).

1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Extendida y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Pantalla y pulse el botón Enter.
3. Resalte Visualizar fondo (para cuando no haya señal), Pantalla de inicio o Pausa A/V y pulse Enter.
4. Seleccione Logo y pulse el botón Enter.
5. Cuando haya terminado, pulse el botón Esc para salir.

nota
También puede usar este menú para desactivar la pantalla de inicio, la pantalla de mensajes o cambiar el color de fondo.

Desactivación de los botones del proyector

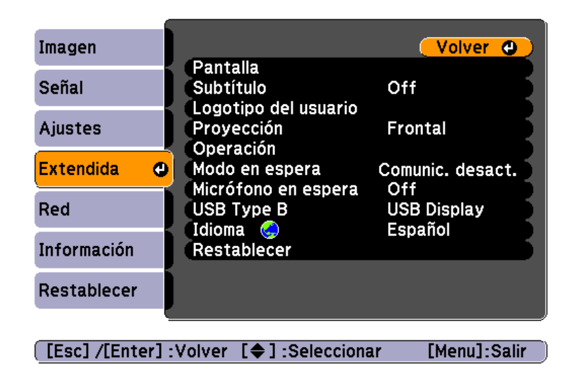
Puede bloquear todos los botones del panel de control del proyector o todos los botones salvo el botón de encendido ⏻. El proyector puede seguir siendo operado con el control remoto.

1. Pulse el botón Menu, seleccione el menú Ajustes y pulse el botón Enter.
2. Seleccione Bloqueo funcionam. y pulse el botón Enter.
3. Seleccione Bloqueo Total (para bloquear todos los botones del proyector) o Bloqueo parcial (para bloquear todos los botones excepto el botón de encendido ⏻) y pulse el botón Enter.
4. Seleccione Sí y pulse el botón Enter para confirmar la configuración.
5. Pulse el botón Menu para salir.

nota
Para desbloquear el proyector, pulse el botón Enter del panel de control durante 7 segundos.

Personalización de la alimentación y el manejo

Puede utilizar el menú Extendida para personalizar el modo en que el proyector muestra las imágenes, activar el inicio rápido, activar o desactivar el modo inactivo y personalizar otras funciones del proyector.



- **Pantalla**
  Utilice este ajuste para apagar la visualización de los mensajes, cambiar el color de fondo, activar la visualización del logotipo o apagar la visualización de la pantalla de inicio.
- **Subtítulo**
  Permite visualizar los subtítulos cerrados para el contenido que los ofrece.
- **Logotipo del usuario**
  Cree una pantalla de inicio personalizada, como se describe en la página 93.
- **Proyección**
  Seleccione Frontal (para proyectar desde la parte frontal de una pantalla), Frontal/Techo (cuando el proyector esté montado al revés en el techo), Posterior (para proyectar desde atrás sobre una pantalla transparente) o Posterior/Techo (para proyectar desde atrás sobre una pantalla transparente cuando el proyector esté montado al revés en el techo).

- Operación

  Use este menú para activar las siguientes funciones:

  Direct Power On (Encendido directo) para que el proyector se inicie al conectar el cable de alimentación (sin pulsar el botón de encendido ⏻).

  Modo reposo para que el proyector se apague automáticamente si está inactivo (y no recibe señal) durante el tiempo que seleccione en Tiempo Modo reposo (de 1 a 30 minutos).

  Tempor tapa objetivo para que el proyector se desactive automáticamente después de 30 minutos de haber cerrado la tapa corrediza A/V Mute.

  Modo alta altitud para aumentar el enfriamiento cuando usa el proyector sobre los 1500 m (4900 pies).

- Modo en espera

  Seleccione Comunic. activ. para permitir que el proyector se pueda controlar en red cuando esté en modo en espera (el indicador de encendido está de color naranja).

- Micrófono en espera

  Cuando el modo En espera está configurado en Comunic. activ., puede configurar Micrófono en espera como On (Activado). Esto le permite utilizar un micrófono conectado al proyector aún cuando esté en modo en espera, cuando la opción Protec. aliment. está desactivada.

- USB Type B

  Seleccione USB Display para proyectar las imágenes de la pantalla de la computadora a través del puerto USB Type B (consulte la página 41). Elija Ratón sin cable para usar el control remoto como mouse inalámbrico cuando la computadora esté conectada al puerto Computer1 o Computer2; consulte página 43.

- Idioma

  Seleccione uno de los idiomas para usar en los menús del proyector.

nota

Si está activada la opción Direct Power On (Encendido directo), el cable de alimentación está conectado y se produce un corte en la electricidad, el proyector se encenderá cuando vuelva la corriente.

No utilice el proyector en altitudes superiores a 2,286 m (7,500 pies).

6 Mantenimiento del proyector

Su proyector requiere poco mantenimiento. Todo lo que debe hacer es mantener limpia la lente. Es posible que también deba limpiar el filtro de aire y la salida de aire. Si el filtro o la salida de aire están obstruidos, pueden bloquear la ventilación necesaria para que se enfríe el proyector.

Los únicos componentes que se deben reemplazar son la lámpara y el filtro de aire. Comuníquese con su distribuidor o con un técnico si se debe reemplazar alguna otra pieza.

Este capítulo abarca la siguiente información:

- Limpieza de la lente
- Limpieza del exterior del proyector
- Limpieza del filtro y la salida de aire
- Reemplazo de la lámpara y el filtro de aire
- Transporte del proyector

advertencia

Antes de limpiar cualquier parte del proyector, apáguelo y desconecte el cable de alimentación. No abra ninguna tapa del proyector, excepto la de la lámpara. El voltaje eléctrico dentro del proyector es peligroso y puede causar graves lesiones. No intente reparar este producto usted mismo, con excepción de lo descrito específicamente en este Manual del usuario. *Contrate personal de servicio calificado para llevar a cabo todas las reparaciones oportunas.*

Limpieza de la lente

Limpie la lente cuando note que esté sucia o tenga polvo en la superficie.

Para eliminar la suciedad o las manchas de la lente, utilice un pañuelo especial para la limpieza de lentes. Si es necesario, humedezca un paño suave con limpiador para lentes y frote la lente con delicadeza.

Limpieza del exterior a del proyector

precaución

No utilice cera, alcohol, bencina, diluyente de pintura u otros detergentes químicos. Estos productos pueden dañar la superficie del proyector.

No rocíe líquidos de ningún tipo directamente sobre el proyector o la lente. Aplíquelos siempre sobre un paño.

Antes de limpiar el exterior del proyector, apague el proyector y desconecte el cable de alimentación.

- Para eliminar la suciedad o el polvo, limpie el exterior del proyector con un paño suave y seco que no deje pelusas.
- Para eliminar las manchas o la suciedad difícil de quitar, humedezca un paño suave con agua y un detergente neutro. Después limpie el exterior del proyector.

Limpieza del filtro y la salida de aire

El proyector incluye un filtro de aire para garantizar un rendimiento óptimo. Si se acumula polvo en el filtro de aire o en la salida de aire, límpielos como se describe a continuación. Una obstrucción de polvo impide una ventilación adecuada y puede provocar sobrecalentamiento y dañar el proyector.

Si aparece el siguiente mensaje, limpie el filtro de aire de inmediato.

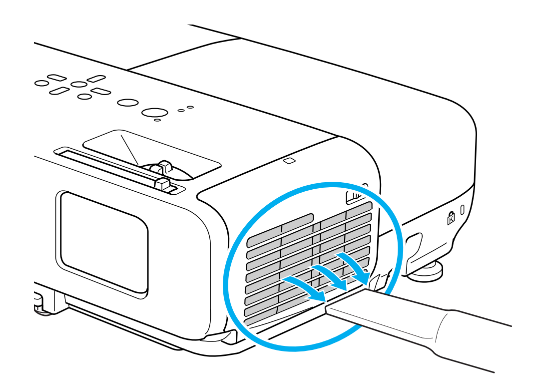
El proyector está sobrecalentado. Asegúrese de que la salida de aire no esté obstruida, y limpie o reemplace el filtro.

1. Apague el proyector. Espere hasta que deje de parpadear el indicador de encendido ⏻ y luego desconecte el cable de alimentación.

2. Para limpiar la salida de la toma de aire y el filtro, utilice un pequeño aspirador al vacío diseñado para computadoras y otros equipos de oficina. Si no dispone de uno, limpie con cuidado la salida de aire con un cepillo suave (como una brocha de pintor).

   Puede extraer el filtro de aire para limpiar ambos lados. Para obtener instrucciones, consulte la página 106.

La rejilla de ventilación se encuentra en el otro costado del proyector.



3. Si es difícil eliminar la suciedad o el filtro está dañado o si el mensaje vuelve a aparecer después de limpiar, reemplace el filtro como se describe en la página 106. Comuníquese con su distribuidor autorizado de productos Epson para adquirir un filtro nuevo o póngase en contacto con Epson.

nota

Para ordenar filtros de aire de repuesto, pida el número de pieza V13H134A22. Consulte la página 13 para obtener información sobre pedidos.

Reemplazo de la lámpara y del filtro de aire

nota
Cuando reemplace la lámpara del proyector, también debe reemplazar el filtro.

Para comprobar cuánto tiempo se lleva utilizando la lámpara, consulte la página 115.

Para prolongar la vida del proyector, apáguelo cuando no esté en uso.

advertencia
Deje que se enfríe la lámpara antes de reemplazarla.

En el caso de que se haya roto la lámpara, podría haber pequeños fragmentos de cristal que habría que recoger con cuidado para no cortarse.

Si se continúa utilizando la lámpara después de que se haya pasado el periodo de reemplazo, aumentan las posibilidades de que se rompa la lámpara. Cuando aparezca un mensaje para advertir de la necesidad de reemplazar la lámpara, sustitúyala por una nueva lo antes posible, aunque todavía funcione.

La vida útil de la lámpara de proyección es de aproximadamente 5000 horas si el ajuste Control del brillo del menú Ajustes se configura en Alto (predeterminado) y de 6000 horas si el ajuste Control del brillo se configura en Bajo.

Debe cambiar la lámpara cuando:

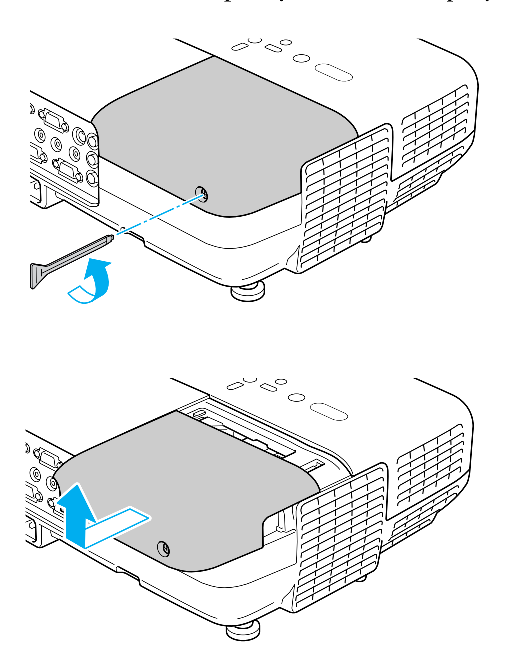
- Se oscurezca o se empiece a deteriorar la imagen proyectada.
- El mensaje Reemplace la lámpara aparece en la pantalla cuando se enciende la lámpara y el indicador de advertencia de la lámpara parpadea en color naranja. Para mantener el brillo y la calidad de imagen del proyector, reemplace la lámpara lo antes posible.
- El indicador de advertencia de la lámpara parpadea de color rojo (se ha fundido la lámpara).

Comuníquese con su distribuidor autorizado de productos Epson. Pida el número de pieza V13H010L50.

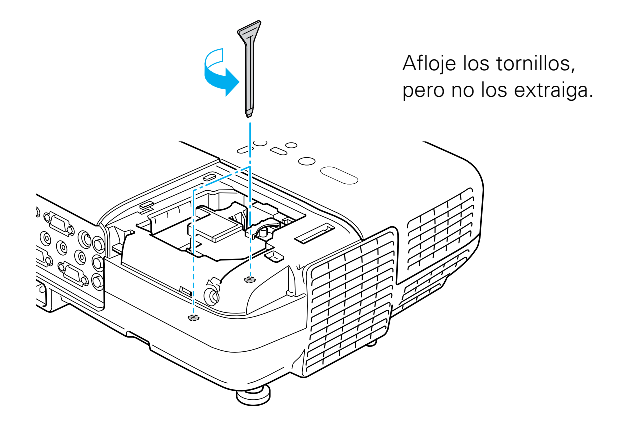
Reemplazo de la lámpara

1. Apague el proyector.
2. Cuando deje de parpadear el indicador de encendido, desconecte el cable de alimentación.
3. Deje que se enfríe el proyector durante al menos una hora (si ha estado encendido). La lámpara está muy caliente inmediatamente después del uso.

4. Afloje el tornillo de la cubierta de la lámpara (no puede extraerlo). Deslice la cubierta de la lámpara y levántela del proyector.



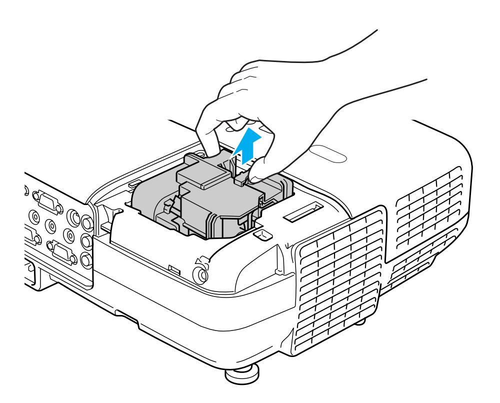
5. Afloje los dos tornillos que sujetan la lámpara (no puede extraerlos).



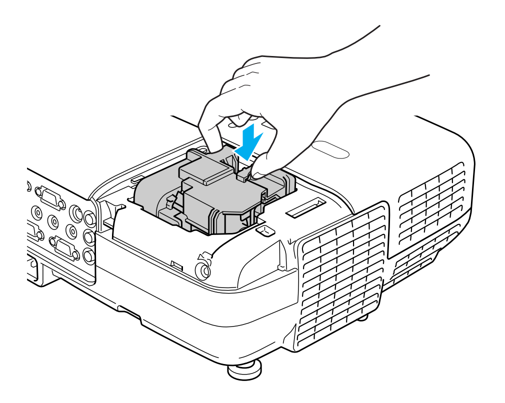
nota

Hg *Este producto incluye una lámpara que contiene mercurio. Consulte la legislación nacional y local en materia de eliminación o reciclaje. No la tire a la basura.*

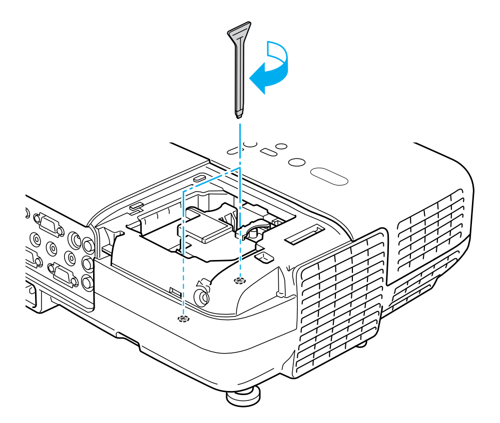
6. Sujete la lámpara como se muestra en la figura y sáquela directamente.



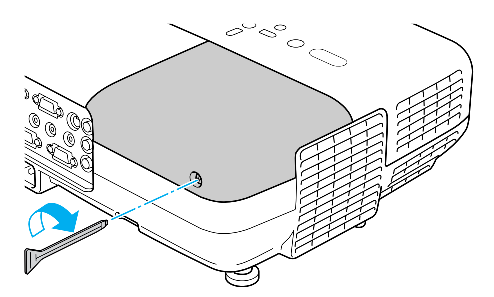
7. Introduzca la lámpara nueva con cuidado. (Si no encaja fácilmente, compruebe que esté en la posición correcta).
8. Presione hacia abajo el lado marcado con la palabra PUSH hasta que se encaje en su lugar.



9. Luego que haya introducido completamente la lámpara, apriete los tornillos.



10. Vuelva a colocar la cubierta de la lámpara y apriete el tornillo.

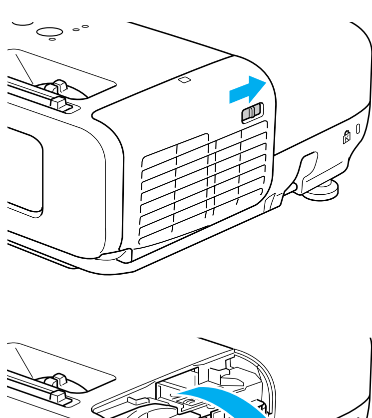


11. Restablezca el temporizador de la lámpara como se describe a continuación en la página 108.

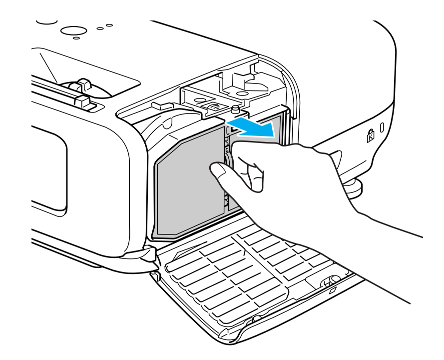
Reemplazo del filtro de aire

Si es difícil limpiar el filtro o si éste está dañado, o si aparece el mensaje de sobrecalentamiento vuelve a aparecer después de la limpieza, debe cambiar el filtro. Comuníquese con su distribuidor autorizado de productos Epson para adquirir un filtro nuevo o póngase en contacto con Epson.

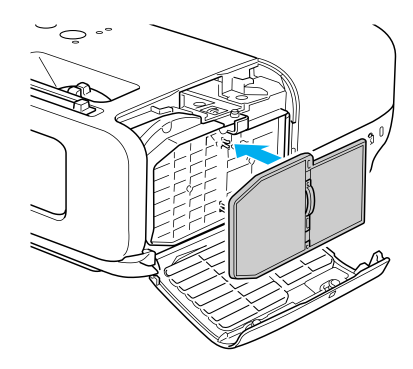
1. Apague el proyector.
2. Cuando deje de parpadear el indicador de encendido ⏻, desconecte el cable de alimentación
3. Para abrir la cubierta del filtro de aire deslice el interruptor y jale la cubierta hacia abajo.



4. Sujete la lengüeta y extraiga el filtro.



5. Introduzca el nuevo filtro de aire hasta que encaje en su lugar.



6. Cierre la cubierta del filtro de aire.

Restablecimiento del temporizador de la lámpara

Después de reemplazar la lámpara, debe restablecer el temporizador de la lámpara utilizando los menús del proyector.

1. Pulse el botón Menu del control remoto o del panel de control del proyector. Verá el menú principal.

2. Utilice los botones del control remoto (o los botones de navegación del proyector) para seleccionar Restablecer, luego pulse el botón Enter.

   Verá la siguiente pantalla:



3. Seleccione Restablecer h. lámpara y pulse el botón Enter.

4. Cuando vea el mensaje, seleccione Sí y pulse el botón Enter.

5. Cuando haya terminado, pulse el botón Esc o Menu para salir del sistema de menús.

Transporte del proyector

El proyector tiene muchas piezas de cristal y de precisión. Siga estas directrices para evitar que se produzcan daños:

- Cierre la tapa corrediza A/V Mute para proteger la lente.
- Cuando envíe el proyector a reparar, utilice, si es posible, el material de embalaje original. Si no conserva el embalaje original, utilice materiales similares y coloque mucha almohadilla alrededor del proyector.
- Cuando transporte el proyector por distancias largas, colóquelo primero en un embalaje duro y después empaquételo en una caja sólida con almohadilla alrededor del embalaje.

nota

Epson no será responsable de ningún daño que se produzca durante el transporte.

7 Resolución de problemas

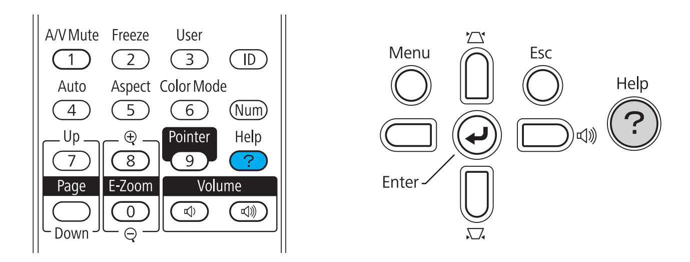
Este capítulo le ayudará a resolver problemas con el proyector y le indicará cómo ponerse en contacto con el servicio de soporte técnico en relación con problemas que no pueda resolver por sí mismo. Se incluye la siguiente información:

- Utilización del sistema de ayuda en pantalla del proyector
- Qué hacer cuando los indicadores de estado del proyector parpadeen
- Resolución de problemas de funcionamiento del proyector
- Resolución de problemas con la imagen o el sonido
- Resolución de problemas de red
- Resolución de problemas con el control remoto
- Información contacto del servicio de soporte técnico

Cómo utilizar el sistema de ayuda en pantalla

Si la imagen no se ve correctamente o el audio no funciona, puede obtener ayuda pulsando el botón ? Help (Ayuda) de la parte superior del proyector o del control remoto.

1. Pulse el botón ? Help de la parte superior del control remoto o del proyector.



   Verá el menú Ayuda.

2. Utilice los botones del control remoto o los botones de navegación del proyector para desplazarse a través de los elementos del menú.

3. Pulse el botón Enter del control remoto o del proyector para seleccionar el elemento del menú.

4. Para salir del sistema de ayuda, pulse el botón ? Help (Ayuda).

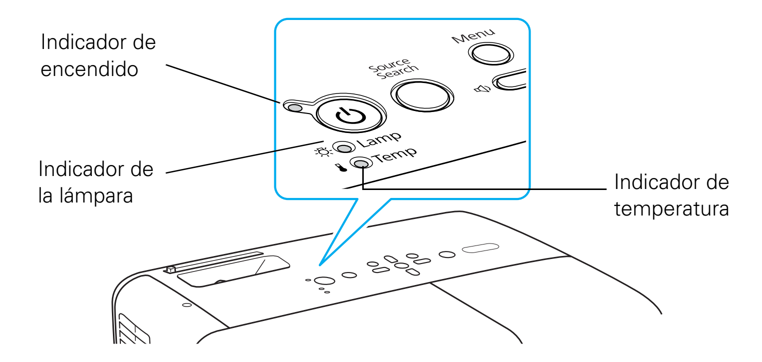
Si ninguna de las sugerencias resuelven el problema, consulte las soluciones adicionales para problemas de las siguientes secciones.

Comprobación del estado del proyector

Si el proyector no está funcionando correctamente, primero apáguelo, espere a que se enfríe (el indicador ⏻ deja de parpadear de color naranja) y desconéctelo. Después, conéctelo una vez más y enciéndalo. Si esto no soluciona el problema, compruebe los indicadores de la parte superior del proyector.

Qué hacer cuando los indicadores parpadean

Los indicadores de la parte superior del proyector indican el estado del proyector.



Consulte la siguiente tabla para obtener una descripción completa de los indicadores de estado del proyector:

Indicadores de estado

Indicador	Estado	Descripción
⏻	Naranja	El proyector está en modo inactivo o de espera. Puede desconectarlo o pulsar el botón de encendido ⏻ para encenderlo.
⏻	Parpadea verde	El proyector se está calentando. Espere que aparezca la imagen.
⏻	Verde	El proyector está funcionando con normalidad.
⏻	Parpadea naranja	El proyector se está enfriando o preparando la supervisión de red. No puede volver a encenderlo (o desconectarlo) hasta que el indicador no deje de parpadear y permanezca naranja.

Indicadores de estado (continuación)

Indicador	Estado	Descripción
⏻	Rojo o parpadeo rojo	Existe un problema con el proyector. Compruebe los otros dos indicadores y la información en la página 114 para diagnosticar el problema.
🌡	Parpadea rojo	Existe un problema con el ventilador o el sensor de temperatura. El filtro de aire o la salida de aire pueden estar obstruidos. Límpielos o reemplace el filtro como se describe en la página 101. Si esto no resuelve el problema, pare de utilizar el proyector, desconecte el cable de alimentación y póngase en contacto con Epson como se describe en la página 128.
🌡	Parpadea naranja	Enfriamiento rápido en progreso. Aunque no es una condición anormal, la proyección se detendrá automáticamente si la temperatura sube más. Asegúrese de que hay suficiente espacio alrededor del proyector para que se ventile, y que el filtro de aire y las salidas de aire no están obstruidos. Si usa el proyector sobre los 4900 pies (1500 m), active el **Modo alta altitud**; consulte la página 97.
🌡	Rojo	El proyector se está sobrecalentado, por lo que se apaga la lámpara automáticamente. Espere hasta que se pare el ventilador de refrigeración, después desconecte el cable de alimentación. Vuelva a conectar el cable de alimentación y pulse el botón de encendido ⏻. Asegúrese de que la temperatura de ambiente no supera 35º C y de que hay suficiente espacio alrededor del proyector para que se ventile. Si usa el proyector sobre los 4900 pies (1500 m), active el **Modo alta altitud**; consulte la página 97. El filtro de aire o la salida de aire pueden estar obstruidos. Límpielos o reemplace el filtro como se describe en la página 101. Si el proyector continúa sobrecalentándose después de haber limpiado el filtro de aire, el problema puede deberse a que el ventilador de refrigeración o el sensor de temperatura se han dañado. Póngase en contacto con Epson para solicitar ayuda como se describe en la página 128. **Advertencia:** con excepción de lo descrito específicamente en este *Manual del usuario*, no intente reparar este producto usted mismo.
💡	Parpadea naranja	Hay que cambiar la lámpara. Consulte la página 102 para obtener más instrucciones. Si continúa utilizando la lámpara después de que aparezca la advertencia para que la cambie, existen más posibilidades de que se rompa la lámpara.

Indicadores de estado (continuación)

Indicador	Estado	Descripción
	Parpadea rojo	La lámpara puede estar fundida. Primero asegúrese de que la cubierta de la lámpara está instalada con seguridad. Si ese no es el problema, deje que la lámpara se enfríe, extráigala y reemplácela como se describe en la página 102. El filtro de aire o la salida de aire pueden estar obstruidos. Límpielos o reemplace el filtro como se describe en la página 101. Si esto no resuelve el problema, póngase en contacto con Epson como se describe en la página 128.
	Parpadea rojo	Se ha cortado la corriente debido a un problema interno. Desconecte el cable de alimentación y comuníquese con Epson para obtener ayuda, como se describe en la página 128.
	Parpadea rojo	El iris automático o equilibrador no funcionan correctamente. Desconecte el cable de alimentación y comuníquese con Epson para obtener más ayuda, como se describe en la página 128.

Visualización de la utilización de la lámpara y otra información

Utilice el menú Información para ver la información sobre las configuraciones de pantalla de la computadora y el número de horas que se ha utilizado la lámpara.

Oprima el botón Menu y resalte el menú Información.

Verá las horas de uso de la lámpara y diversas configuraciones de señal de entrada al costado derecho.

La vida útil de la lámpara es de aproximadamente 5000 horas si el ajuste Control del brillo del menú Ajustes está configurado en Alto (predeterminada) y 6000 horas si el ajuste Control del brillo está configurado en Bajo. Asegúrese de que tiene una lámpara de repuesto a mano si las horas de uso de este menú están a punto de llegar al final de la vida útil de la lámpara.

nota

La información mostrada depende de la señal de entrada seleccionada en ese momento.

Resolución de problemas de funcionamiento del proyector

El indicador de encendido no se ilumina.

- Si el proyector no se enciende cuando pulsa el botón de encendido ⏻, asegúrese de que el cable de alimentación está conectado al proyector y conectado a una toma de corriente que funciona.
- El cable de alimentación puede estar defectuoso. Desconecte el cable de la toma y póngase en contacto Epson como se describe en la página 128.
- Compruebe si la tapa corrediza A/V Mute está cerrada.
- Revise los indicadores (consultepágina 113).

Los botones del proyector no funcionan.

Si los botones del panel de control han sido bloqueados, intente con el control remoto. Consulte la página 95 para obtener información acerca del bloqueo del panel de control.

Escucha funcionar el ventilador del proyector cuando lo apaga.

Si el Modo en espera está configurado en Comunic. activ., los ventiladores siguen funcionando hasta que el proyector se enfría. Consulte página 97 para obtener más información acerca de esta configuración.

Resolución de problemas con la imagen o el sonido

No aparece ninguna imagen en la pantalla.

- Compruebe que el indicador de encendido ⏻ esté en color verde y que no parpadee.
- El proyector puede estar en modo de espera o reposo. Si el indicador de encendido ⏻ está de color naranja, pulse el botón de encendido ⏻ para encender el proyector.
- Si se ha apagado y se ha vuelto a encender el indicador de encendido ⏻, puede que el proyector se esté enfriando. Espere hasta que el indicador de encendido ⏻ deje de parpadear y permanezca de color naranja; después pulse el botón de encendido ⏻ otra vez.
- Pulse el botón A/V Mute del control remoto para asegurarse de que la imagen no se ha interrumpido temporalmente.
- Abrir la tapa corrediza A/V Mute, si está cerrada.
- La computadora acoplada puede estar en modo de suspensión o mostrar un protector de pantalla negro. Pruebe a pulsar una tecla de la computadora.
- Si está realizando la proyección desde un reproductor DVD u otra fuente de video, asegúrese de que dicho dispositivo está encendido y pulse su botón Play.
- Si proyecta a través del puerto USB de la computadora, asegúrese de que el ajuste USB Type B del menú Extendida esté configurado en USB Display (consulte la página 97). La función USB Display no está disponible para computadoras con sistemas operativos Windows 98, Windows Me o Macintosh.

  Es posible que tenga que instalar los drivers de USB Display manualmente haciendo clic en Mi PC, luego haga clic en EPSON_PJ_UD y en Empudse.exe.

- Si aparece una pantalla negra y está conectado a través del puerto USB de su computadora (o a través de su red), es posible que la aplicación esté usando las funciones de dibujo DirectX, las cuales no son compatibles.

Conectó una computadora y ve una pantalla azul con el mensaje Sin señal.

- Asegúrese de que los cables están conectados correctamente, como se describe en la página 40.
- Si ha conectado más de una computadora y una o más fuentes de video, tendrá que pulsar el botón Source Search (Buscar fuente) del proyector o uno de los botones de fuente del control remoto para seleccionar la fuente correcta. Cuando pulsa el botón Computer (Computadora) del control remoto, puede alternar entre las entradas de señales Ordenador1 y Ordenador2. Después de pulsar el botón espere unos segundos a que el proyector se sincronice.

Si utiliza una computadora portátil:

- Mantenga pulsada la tecla Fn del teclado y pulse la tecla de función que le permite la visualización en un monitor externo. Puede tener un icono como 💻/▢ o denominarse CRT/LCD. Después de oprimir la tecla espere unos segundos mientras el proyector se sincronice. Para obtener más información, consulte el manual o la ayuda en línea de la computadora.

  En la mayoría de los sistemas, la tecla 💻/▢ permite intercambiar entre la pantalla LCD y el proyector o mostrar en ambas al mismo tiempo.
- Dependiendo de la tarjeta de video de su computadora, quizás pueda utilizar la utilidad Pantalla del Panel de control para asegurar de que tanto el puerto de la pantalla LCD como el del monitor externo están habilitados. Para obtener más información, consulte la documentación o la ayuda en línea de la computadora.

Si utiliza Mac OS X:

1. Abra Preferencias del Sistema.
2. Haga clic en Pantalla o Pantallas.
3. Haga clic en Detectar pantallas.
4. Asegúrese de que esté seleccionado el cuadro de diálogo Pantalla VGA o LCD en color.
5. Haga clic en la ficha Alineación u Organizar.
6. Asegúrese de que esté marcada la casilla de verificación Pantallas duplicadas.

Aparece el mensaje No Soportado.

- Asegúrese de que esté seleccionado la Señal de entrada correcta en el menú Señal (consulte página 88).
- Asegúrese de que la resolución de la computadora no supere UXGA (1600 × 1200) y que la frecuencia sea compatible con el proyector (consulte página 136). Si es necesario, cambie la configuración de la resolución de la computadora.

Sólo se muestra parte de la imagen.

- Pulse el botón Aspect del control remoto para seleccionar un ajuste distinto (consulte la página 34).
- Si proyecta desde una computadora, pulse el botón Auto del control remoto. Asegúrese de que el ajuste Posición de la imagen está correcto en el menú Señal (consulte página 87).
- Compruebe el ajuste Resolución del proyector (consulte página 87). Seleccione Normal o Ancho, dependiendo del panel de pantalla de la computadora.
- Asegúrese de que la computadora no esté configurada para mostrar un escritorio extendido y que no esté activada la opción de pantalla doble.
- Pulse el botón Esc del control remoto para cancelar la función E-Zoom.

- Asegúrese de que el ajuste de la resolución de la computadora es correcto. Idealmente, debe ser de 1280 × 800 para coincidir con la resolución nativa del proyector para el PowerLite 826W o de 1024 × 768 para el PowerLite 825 u 85. Si esta opción no está disponible, seleccione uno de los otros formatos de video compatibles enumerados en la página 136.
- También puede ser necesario que modifique los archivos de presentación existentes si los ha creado para una resolución diferente. Consulte la documentación del software para obtener información especifica.

La imagen no es cuadrada, tiene forma trapezoidal.

- Si la parte superior o inferior de la imagen es más ancha, pulse el botón o del proyector hasta que la imagen sea cuadrada.
- Si el proyector está colocado en ángulo hacia la pantalla de izquierda a derecha, la imagen se verá más ancha en un costado. Colóquelo frente al centro de la pantalla; debe estar perpendicular con respecto a la pantalla.
- Active la función Keystone auto. para que fije automáticamente la forma. Consulte la página 89.

La imagen emite electricidad estática o ruido.

- Si está utilizando un cable para computadora de más de 2 m o un cable de extensión, se puede reducir la calidad de la imagen. Use un amplificador de distribución para distancias más largas.
- Mantenga los cables de la computadora y del video lo más alejados posible del cable de alimentación para evitar que se produzcan interferencias.
- La señal de video puede fraccionarse entre la computadora y el proyector. Si nota una disminución progresiva de la calidad de la imagen proyectada cuando la imagen se muestra simultáneamente en la computadora y en el proyector, apague la pantalla LCD de la computadora.

- Asegúrese de que ha seleccionado la señal de entrada correcta en el menú Señal (consulte la página 88).
- Si las imágenes fijas parecen tiritar cuando proyecta desde una fuente de video, active el ajuste Progresivo en el menú Señal (consulte página 87).
- Seleccione Reducción de ruidos en el menú Señal, luego seleccione NR1 o NR2.

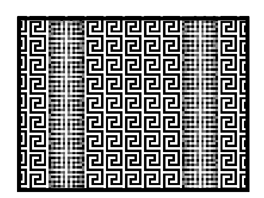
La imagen está borrosa.

- Puede haber suciedad o manchas en la lente. Limpie la lente como se describe en la página 100.
- Ajuste el enfoque utilizando el anillo de enfoque (consulte la página 26).
- Asegúrese de que la lente no esté empañada por condensación. Puede que tenga que esperar para utilizar el proyector después de llevarlo de un ambiente frío a otro cálido.
- Asegúrese de que el proyector esté perpendicular con respecto a la pantalla para eliminar la necesidad de usar la corrección trapezoidal.
- Ajuste la configuración Nitidez en el menú Imagen (consulte la página 86). Cuando cambie los ajustes de video, podrá ver el efecto de la pantalla de inmediato. Si está realizando la proyección desde una computadora, es posible que también deba ajustar el rastreo y la sincronización, como se describe en la siguiente sección. Si no le agrada el nuevo ajuste, puede seleccionar Restablecer para regresar a los ajustes predeterminados.

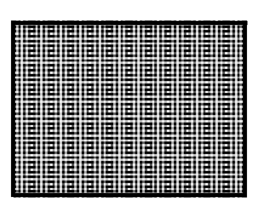
Compruebe las configuraciones de pantalla de la computadora para corregir el equilibrio de color.

- Si está realizando la proyección desde una computadora y está visualizando una imagen que contiene muchos detalles, puede que observe rayas verticales o que algunos caracteres parezcan más grandes o borrosos. Oprima el botón Auto del control remoto para restablecer los ajustes de rastreo y sincronización del proyector.
- Si necesita llevar a cabo más ajustes, puede afinar los ajustes Tracking y Sync. manualmente utilizando el menú Señal, como se describe en la página 87.

    1. Proyecte una imagen completa que contenga detalles finos, como texto negro sobre un fondo blanco.
    2. Ajuste la opción Tracking para eliminar las rayas verticales.



    3. Ajuste la configuración Sync. para aumentar la nitidez de la imagen.



nota

Debido a la utilización de distintas tecnologías, la imagen proyectada puede no coincidir exactamente con los colores del monitor de su computadora portátil o de escritorio.

La imagen está demasiado clara o demasiado oscura, o los colores son incorrectos.

- Pulse el botón Modo de color para seleccionar un modo de color distinto (consulte página 36).
- Intente modificar los ajustes de brillo y color en el menú Imagen (consulte página 85).

- Intente cambiar el Control del brillo en el menú Ajustes (consulte página 89).
- Verifique las configuraciones de pantalla de la computadora para corregir el balance del color.
- Quizás haya que sustituir la lámpara del proyector. Consulte la página 102 para obtener instrucciones.
- En el menú Imagen, seleccione Restablecer para recuperar los ajustes de color predeterminados.

No hay sonido o no se oye lo suficiente.

- Pulse el botón 🔊 del proyector o del control remoto para aumentar el volumen.
- Asegúrese de que la función A/V Mute no está habilitada. (Se puede haber pulsado el botón A/V Mute del control remoto).
- Intente cambiar el ajuste Volumen en el menú Ajustes (consulte página 89).
- Si está utilizando un reproductor de DVD o VCR u otra fuente de video, asegúrese de que el volumen no esté completamente bajo o silenciado. También compruebe que los cables estén conectados correctamente, como se describe en la página 51.
- Asegúrese de usar un cable "sin resistencia".
- Asegúrese de que el cable de audio esté firmemente conectado. Para el audio de la computadora, conecte el cable al enchufe para auriculares 🎧 o a la salida de audio 🔊 de la computadora.
- Asegúrese de que el control de volumen de la computadora no esté en el mínimo o haya sido silenciado. En Windows, puede usar el control de volumen de la barra del sistema de Windows (esquina inferior derecha de la pantalla). En Mac, puede ajustar el volumen desde la barra del menú (esquina superior derecha de la pantalla) o a través de las teclas de función de control del volumen.

- Si usa un micrófono conectado al puerto Mic del proyector, asegúrese de que el cable esté conectado correctamente y que la opción Volumen entrada Mic del menú Ajustes esté ajustada correctamente. Consulte la página 89 para obtener más información.

Resolución de problemas de red

No puede mostrar una imagen con la conexión inalámbrica rápida.

Es posible que deba reiniciar la computadora para conectarse.

No puede conectarse al proyector utilizando NS Connection.

- Asegúrese de que el cable de red esté conectado, como se describe en página 56.
- Si usa el módulo LAN inalámbrico opcional, asegúrese de que esté correctamente instalado en el proyector, como se muestra en la página 59.
- Reinicie su computadora.
- Asegúrese de que el proyector y la computadora estén configurados correctamente; consulte la página 65 (modo Ad Hoc) o la página 67 (modo Access Point).
- Si usa el módulo LAN inalámbrico opcional, asegúrese de que la señal inalámbrica es lo suficientemente fuerte (más del 50 por ciento). En un Mac, revise el icono AirPort de la barra del menú Mac. En Windows, consulte la documentación de la tarjeta o el adaptador inalámbrico de la computadora para obtener más información.
- Asegúrese de que no está proyectando una de las pantallas de configuración de NS Connection. (Debería aparecer un mensaje de que el proyector ya está conectado). Si tiene que salir de una pantalla de configuración, reinicie NS Connection.

- Si el proyector está configurado para el modo Access Point y está utilizando DHCP, espere un tiempo hasta que el proyector aparezca. El servidor tarda un poco en captar la dirección IP.
- Si ha cambiado algún ajuste del proyector o de la red, o ha reiniciado la computadora, espere uno o dos minutos hasta que aparezca la conexión. Si está utilizando AirPort, pruebe a apagar AirPort y volverlo a encender.
- Asegúrese de que está intentando conectarse a la red adecuada. En Windows, compruebe que ha habilitado la conexión de la computadora para el punto de acceso o que su tarjeta o adaptador inalámbrico esté habilitado y que su SSID coincide con el SSID del proyector. En un Mac, haga clic en el icono AirPort en la parte superior del escritorio Mac para asegurarse de que AirPort está encendido y de que el SSID del proyector o la red AirPort están seleccionados.
- Si tiene un punto de acceso o una estación de base AirPort y no está utilizando DHCP, compruebe la dirección IP del proyector en la pantalla de opciones avanzadas del modo Access Point. Los tres primeros segmentos de la dirección IP deben ser idénticos a los tres primeros segmentos de la dirección IP del punto de acceso o de la estación de base. El último segmento de la dirección IP del proyector debe ser similar, pero no idéntico, al último segmento de la dirección IP del punto de acceso o la estación de base.
- Si no está utilizando DHCP, compruebe la dirección de acceso del proyector en la pantalla de opciones avanzadas del modo Access Point del proyector. Debe ser idéntica a la dirección IP del punto de acceso o la estación de base AirPort.
- Si está utilizando una contraseña para el proyector, ésta cambia cada vez que apaga el proyector y lo vuelve a encender. Compruebe la contraseña del proyector en la pantalla de modo en espera LAN e introdúzcala cuando se la solicite.

- Si está utilizando AirPort, compruebe la configuración de su red. Inicie la utilidad AirPort Admin, seleccione la estación de base, haga clic en Configurar y en Mostrar todos los ajustes. Haga clic en la ficha Red. Si configura el proyector para conectarlo en modo DHCP, habilite Distribuir direcciones IP y Compartir una sola dirección IP.
- Si está utilizando AirPort y DHCP está deshabilitado en la pantalla de opciones avanzadas del modo Access Point del proyector, asegúrese de que la opción Distribuir direcciones IP está desactivada.
- Si está utilizando el modo Access Point y está conectado a una red errónea, puede experimentar interferencias en la señal desde otra red. Pruebe a reiniciar el punto de acceso o la estación de base, después reinicie NS Connection.
- Si está utilizando AirPort, el SSID del proyector debe coincidir con el nombre de la red de AirPort, no con el nombre de la estación de base de AirPort. Para comprobar el nombre de red, inicie la utilidad AirPort Admin, seleccione la estación de base y haga clic en Configurar. Luego, haga clic en Mostrar todos los ajustes. El nombre de red aparece en la ficha AirPort.
- Si se le pide una contraseña cuando se conecta, introduzca la clave de encriptación WEP (si está utilizando encriptación WEP).

No recibe correo electrónico cuando se produce un problema con el proyector.

- Asegúrese de que el ajuste Correo esté correcto en el menú Red. Para obtener detalles, consulte la página 75.
- Para recibir notificación por correo electrónico cuando el proyector está en modo de espera, necesita configurar Modo en espera como Comunicación activada en el menú Extendida. Consulte la página 97.

Resolución de problemas con el control remoto

El proyector no responde a los comandos del control remoto.

- Es posible que las pilas del control remoto no estén instaladas correctamente o que estén agotadas. Para cambiar las pilas, consulte la página 30.
- Asegúrese de que se encuentra a menos de 6 metros del proyector y en el rango del sensor frontal o trasero del proyector (aproximadamente 30° a la izquierda o la derecha y 15° por encima o por debajo).
- Disminuya las luces de la habitación y apague todas las luces fluorescentes que estén encendidas. Asegúrese de que el proyector no está directamente expuesto a la luz del sol. La iluminación fuerte, especialmente las luces fluorescentes, puede afectar a los receptores de infrarrojos del proyector. Además, apague cualquier equipo cercano que emita energía por infrarrojos, como una habitación con calefacción de suelo radiante. Para evitar la interferencia, también puede desactivar el sensor delantero y trasero del proyector con el ajuste Receptor remoto (consulte página 89), pero esto puede limitar el uso del control remoto.
- Asegúrese de que los sensores del proyector no hayan sido apagados con el ajuste Receptor remoto (consulte página 89).
- Si algún botón se mantiene pulsado más de 30 segundos, el control remoto entrará en modo de suspensión. Suelte el botón que mantenía pulsado para volver a activar el control remoto.
- Si usa el control remoto como mouse inalámbrico, asegúrese de que el ajuste USB Type B del menú Extendida esté configurado en Ratón sin cable (consulte página 97).

Dónde obtener ayuda

Epson ofrece e los siguientes servicios de soporte técnico:

Soporte en Internet

Visite el sitio Web de soporte técnico de Epson en **www.latin.epson.com** para obtener soluciones a los problemas más comunes. Puede descargar utilidades y otros archivos, obtener respuestas a preguntas frecuentes y la solución de problemas o enviar un correo electrónico a Epson con sus preguntas.

Hable con un representante del servicio técnico

También puede hablar con un especialista de soporte para proyectores al marcar uno de los siguientes número:

País	Número de teléfono
Argentina	(54 11) 5167-0300
Chile	(56 2) 230-9500
Colombia	(57 1) 523-5000
Costa Rica	(50 6) 210-9555 800-377-6627
México México, D.F. Resto del país	 (52 55) 1323-2052 01-800-087-1080
Perú	(51 1) 418-0210
Venezuela	(58 212) 240-1111

Si su país no figura en la lista, comuníquese con la oficina del país más cercano. Puede incurrir en costos de llamada interurbana o de larga distancia.

Antes de llamar para obtener asistencia, tenga a mano la siguiente información:

- Nombre del producto (PowerLite 85/825/826W)
- Número de serie del producto (ubicado en el proyector)
- comprobante de compra (como un recibo) y la fecha de compra
- configuración de la computadora o del video
- Descripción del problema

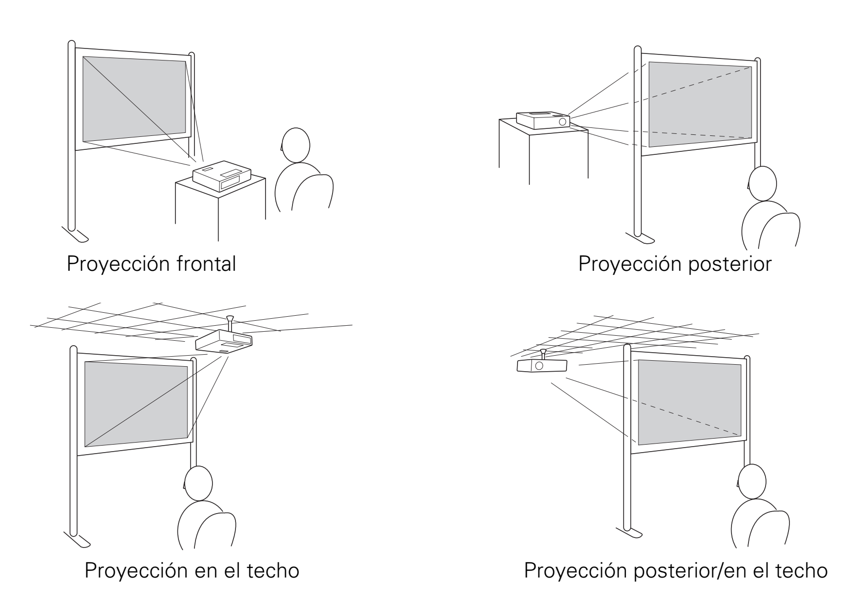
Compra de suministros y accesorios

Puede adquirir accesorios de un distribuidor autorizado de productos Epson. Para localizar al distribuidor más cercano, comuníquese con Epson como se describe anteriormente.

A Instalación del proyector

Este apéndice proporciona las directrices necesarias para instalar el proyector en un sitio de forma permanente, como en un salón de clases o en una sala de conferencias.

Se puede instalar el proyector para cuatro configuraciones de visualización diferentes: proyección frontal, proyección desde el techo, proyección posterior en una pantalla semitransparente o proyección posterior/desde el techo, como se muestra en las figuras:

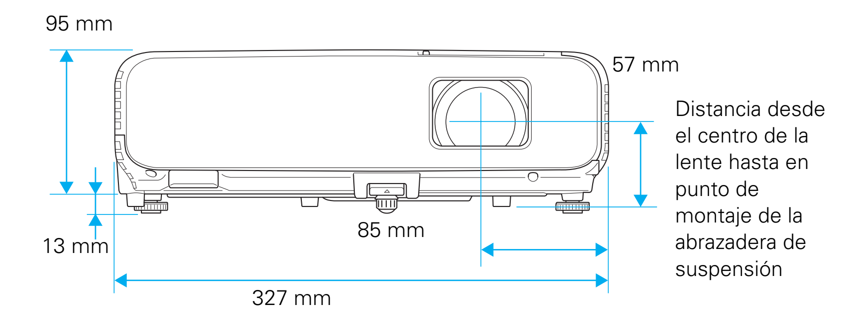


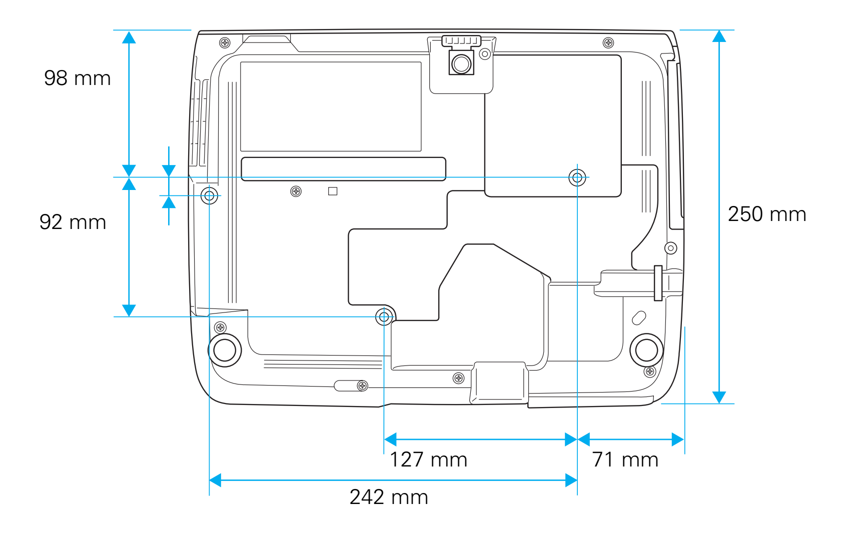
Para proyectar la imagen desde arriba, necesitará el hardware opcional de montaje en el techo; consulte la página 13 para solicitar más información. Asimismo, tendrá que seleccionar la opción de proyección Frontal/Techo o Posterior/Techo en el menú avanzado del proyector para lanzar la imagen de arriba a abajo. Para proyectar la imagen desde atrás, en una pantalla semitransparente, seleccione Posterior o Posterior/Techo (consulte la página 96).

Si va a instalar el proyector en el techo y lo coloca por encima de la altura de la pantalla, deberá inclinar el proyector hacia abajo para centrar la imagen en la pantalla. Esto provocará que la imagen pierda su forma cuadrada. Puede corregir la distorsión utilizando la función Keystone del sistema de menús del proyector (consulte la página 89).

Si coloca el proyector de manera que la base de la lente quede nivelada con la parte baja de la pantalla, la imagen será cuadrada y no tendrá que ajustarla. Si coloca la lente más bajo que la parte inferior de la pantalla, deberá inclinar el proyector hacia arriba si desea cubrir toda la pantalla con la imagen.

Las siguientes ilustraciones ejemplifican las medidas que puede usar durante la instalación del proyector:





B Especificaciones técnicas

Generales

Tipo de pantalla	Matriz activa TFT de polisilicona Epson
Resolución (formato nativo)	
826W	1280 × 800 píxeles (WXGA)
825, 85	1024 × 768 píxeles (XGA)
Reproducción de color	16,8 millones de colores
Salida de luz	Salida de luz blanca (estándar ISO 21118)

	Brillo alto (lúmenes)	**Brillo bajo (lúmenes)**
85	2600	2080
825	3000	2400
826W	2500	2000

Salida de luz de color

	Brillo alto (lúmenes)	**Brillo bajo (lúmenes)**
85	2600	2080
825	3000	2400
826W	2500	2000

Relación de contraste	2000:1 con iris automático
Tamaño de imagen	de 0,76 a 762 cm (85/825) de 73,66 a 711,2 cm (825W)

Distancia de proyección	0,88 a 13,86 metros
Métodos de proyección	Delantero, trasero, de arriba a abajo (montaje en el techo)
Sistema de sonido interno	10 W monaural
Relación óptica del ancho a la altura	
825, 85	4:3 (horizontal:vertical)
826W	16:10 (horizontal:vertical)
Relación de zoom	1:1.62
nivel de ruido	28 dB en el modo de brillo bajo 35 dB en el modo de brillo alto
Corrección trapezoidal	Automática (capacidad de ajuste manual corrección trapezoidal vertical de ±30°)
Compatibilidad del mouse	Compatible con USB (tipo B)

nota

La vida útil de la lámpara puede variar dependiendo del modo seleccionado, las condiciones ambientales y el uso que se le dé al producto.

Para prolongar la vida del proyector, apáguelo cuando no esté en uso.

Lámpara de proyección

Tipo	UHE (Ultra eficiencia alta)
Consumo de energía	200 W
Vida útil de la lámpara	Aprox. 5000 horas (modo de brillo alto) Aprox. 6000 lúmenes (modo de brillo bajo)
Número de pieza	V13H010L50]

Control remoto

Rango	6 metros
Pilas	2 pilas AA

Dimensiones

Altura	95 mm, pies replegados
Anchura	327 mm
Largo	250 mm
peso	3,1 kg

Eléctricas

Frecuencia nominal	50/60 Hz CA
Fuente de alimentación	de 100 a 120 V CA; 3,3 A de 220 a 240 V CA; 1,5 A
Consumo de energía	En funcionamiento: 100 a 120 V CA, 289 W 200 a 240 V CA, 275 W En espera: 100 a 120 V CA 1,9 W (Comunicación desactivada) 7,9 W (Comunicación activada) 200 a 240 V CA 3,0 W (Comunicación desactivada) 8,9 W (Comunicación activada)

Especificaciones ambientales

Temperatura	En funcionamiento: 5º C a 35° C Almacenamiento: –10º C a 60° C
Humedad (no condensación)	En funcionamiento: De 20 a 80% de humedad relativa Almacenado: de 10 a 90% de humedad relativa
Rango de altitud de funcionamiento	0 a 2.286 m

Seguridad

Estados Unidos	FCC 47CFR Parte 15B Clase B (DoC) UL60950-1 Segunda edición
Canadá	Directiva 73/23/CEE CSA C22.2 N° 60950-1-07



En este proyector se utilizan CIs de Pixelworks™

Formatos de video compatibles

El proyector es compatible con estándares de video internacionales NTSC, PAL y SECAM, así como los formatos de visualización de monitores que se enumeran más abajo.

Para proyectar salidas de imagen desde una computadora, la tarjeta de video de la computadora tiene que estar configurada en una frecuencia de actualización (frecuencia vertical) que sea compatible con el proyector. Algunas imágenes ajustan su tamaño automáticamente con la tecnología SizeWize™ de Epson para visualizarse en el formato "nativo" del proyector (XGA o WXGA). Puede que las frecuencias de algunas computadoras no permitan que las imágenes se muestren correctamente; consulte la documentación de su computadora para obtener más información.

Modo	Frecuencia de actualización (Hz)	resolución
VGA EGA	70	640 × 350
VGA—60	60	640 × 480
VESA—72	72	640 × 480
VESA—75	75	640 × 480
VESA—85	85	640 × 480
SVGA—56	56	800 × 600
SVGA—60	60	800 × 600
SVGA—72	72	800 × 600
SVGA—75	75	800 × 600
SVGA—85	85	800 × 600

Modo	Frecuencia de actualización (Hz)	resolución
XGA—60	60	1024 × 768
XGA—70	70	1024 × 768
XGA—75	75	1024 × 768
XGA—85	85	1024 × 768
WXGA—60	60	1280 × 800
WXGA—75	75	1280 × 800
WXGA—85	85	1280 × 800
WXGA+—60	60	1440 × 900
WXGA+—75	75	1440 × 900
WXGA+—85	85	1440 × 900
WSXGA+—60*	60	1680 × 1050
SXGA1—70	70	1152 × 864
SXGA1—75	75	1152 × 864
SXGA1—85	85	1152 × 864
SXGA1—100	100	1152 × 864
SXGA2—60	60	1280 × 960
SXGA2—75	75	1280 × 960
SXGA2—85	85	1280 × 960
SXGA+60	60	1400 × 1050
SXGA+75	75	1400 × 1050
SXGA+85	85	1400 × 1050
SXGA3—60	60	1280 × 1024
SXGA3—75	75	1280 × 1024
SXGA3—85	85	1280 × 1024
UXGA—60	60	1600 × 1200
iMAC VGA	117	640 × 480
iMAC SVGA	95	800 × 600
iMAC XGA	75	1024 × 768
MAC13	67	640 × 480
MAC16	75	832 × 624
MAC19	75	1024 × 768
MAC19-60	59	1024 × 768
MAC21	75	1152 × 870
NTSC	60	—
PAL	50	—
SECAM	50	—

Modo	Frecuencia de actualización (Hz)	resolución
HDTV (720p)	60	—
HDTV (720p)	50	—
HDTV (1080i)	60	—
HDTV (1080i)	50	—
HDTV (1080p)	60	—
HDTV (1080p)	50	—
TV480i	60	—
TV480i	50	—
SDTV (480p)	60	—
SDTV (480p)	50	—

* Disponible solamente en el proyector 826W cuando la resolución está configurada en Ancho.



Avisos

Este apéndice incluye instrucciones de seguridad y otra información importante sobre su proyector PowerLite.

Instrucciones importantes de seguridad

Siga estas instrucciones de seguridad cuando configure y utilice el proyector:

- No mire nunca la lente mientras esté encendido el proyector. La luz brillante puede dañar sus ojos.
- No coloque el proyector en una carreta, un estante o una mesa inestable.
- No utilice el proyector si está ladeado o inclinado sobre uno de sus laterales. No incline el proyector más de 30° hacia enfrente o hacia atrás.
- Si el proyector está montado en el techo, debe ser instalado por técnicos cualificados usando el hardware de montaje diseñado para usarse con este proyector.
- Si utiliza un soporte para suspensión en el techo y le aplica adhesivos al soporte para evitar que los tornillos se aflojen, o si le aplica lubricantes o aceites al proyector, la carcasa del proyector se puede rajar y el proyector se puede caer desde el soporte para suspensión en el techo. Esto puede causar heridas graves a cualquier persona que esté debajo del soporte y podría dañar el proyector. Cuando instale o ajuste un soporte para suspensión en el techo, no utilice adhesivo para evitar que los tornillos se aflojen y no utilice aceites o lubricantes.
- No pise el proyector o coloque objetos pesados encima.
- No use el proyector donde pueda estar expuesto a lluvia, el agua o una humedad excesiva.
- Desconecte el proyector de la toma de corriente antes de limpiarlo. Utilice un paño seco (o, para suciedad o manchas difíciles, puede utilizar un paño húmedo que se haya escurrido) para limpiar el proyector. No utilice productos de limpieza líquidos o aerosoles.
- No derrame líquidos de ningún tipo en el proyector.

- No use el proyector donde pueda estar expuesto a polvo o humo excesivos.
- No introduzca objetos de ningún tipo entre las ranuras de la carcasa.
- No use o almacene el proyector o el control remoto en un lugar caliente, como cerca de la calefacción, bajo la luz directa del sol o en un vehículo cerrado.
- No obstruya las ranuras o las aperturas de la carcasa del proyector. Éstas proporcionan ventilación y evitan que el proyector se sobrecaliente. No opere el proyector sobre un sofá, sobre una alfombra o otra superficie blanda, y no lo coloque sobre papeles sueltos que pueda bloquear las salidas de aire de debajo del proyector. Si va a instalar el proyector cerca de una pared, deje una distancia mínima de 20 cm de espacio entre la pared y la entrada de aire.
- No utilice el proyector en una cabina cerrada a menos que tenga buena ventilación.
- Si está utilizando dos o más proyectores que estén juntos, deje al menos 60 cm de espacio entre los proyectores para permitir una ventilación adecuada.
- Es posible que necesite limpiar el filtro de aire y la entrada de aire. Un filtro de aire o entrada de aire obstruidos pueden bloquear la ventilación necesaria para enfriar el proyector.
- No guarde el proyector al aire libre durante un periodo largo.
- Use el proyector en un ambiente entre los 5 a 35 °C. La proyección puede ser inestable en temperaturas superiores o inferiores a las mencionadas y el proyector se puede averiar.
- No guarde el proyector en ambientes cuya temperatura no se encuentre comprendida entre los –10 °C y 60 °C o en lugares donde esté expuesto a la luz solar directa durante mucho rato. De lo contrario podría dañarse la carcasa.
- No toque el enchufe durante una tormenta eléctrica. De lo contrario, podría recibir una descarga eléctrica.
- Desconecte el proyector cuando no se vaya a utilizar durante periodos prolongados.

- Desconecte el proyector de la toma eléctrica y consulte al personal de servicio especializado en cualquiera de estas circunstancias: si no funciona con normalidad después de seguir las instrucciones de funcionamiento o si muestra un rendimiento muy distinto; si el proyector expulsa humo, olores o ruidos extraños; si el cable de alimentación o la conexión esté dañada o rota; si se ha derramado líquido o se han introducido objetos extraños en el proyector o si ha estado expuesto a la lluvia o el agua; si se ha caído o se ha dañado la carcasa.
- No intente reparar este producto usted mismo salvo cuando se indica específicamente en este *Manual del usuario*. Contrate personal cualificado para llevar a cabo todas las reparaciones oportunas. Al abrir y quitar las tapas puede verse expuesto a voltajes perjudiciales y otros peligros.
- Con excepción de las instrucciones específicas que se dan en este *Manual del usuario*, no abre ninguna de las cubiertas del proyector. Nunca intente desmontar o modificar el proyector. Deje las reparaciones en manos de personal técnico.
- Utilice el tipo de fuente de alimentación indicada en el proyector. El uso de una fuente de alimentación diferente puede provocar un incendio o descargas eléctricas. Si no está seguro de la electricidad disponible, consulte a su distribuidor o compañía eléctrica.
- Si utiliza el proyector en un país distinto al país donde lo compró, utilice el cable de alimentación correcto para ese país.
- No sobrecargue las conexiones de pared, los cables de extensión o el interruptor de corriente. No introduzca la conexión en una toma de corriente que tenga polvo. Podría provocar un incendio o descargas eléctricas.
- Tome las siguientes precauciones con respecto a la conexión: no toque la conexión con las manos mojadas. No introduzca la conexión en una toma de corriente que tenga polvo. Introduzca la conexión firmemente en la toma. No tire del cable de alimentación cuando esté desconectando el enchufe; siempre sujete el enchufe al desconectarlo. El incumplimiento de estas precauciones podría provocar un incendio o descargas eléctricas.
- No coloque el proyector en un lugar donde pueda pisarse el cable.
- (Hg) Este producto incluye una lámpara que contiene mercurio. Consulte la legislación nacional y local en materia de eliminación o reciclaje. No la tire a la basura.
- No coloque ningún objeto que se pueda deformar o dañar cerca de las entradas de aire. No ponga sus manos o cara cerca de las entradas de aire mientras esté realizando una proyección.

- Antes de mover el proyector, asegúrese de que el proyector esté apagado, que el enchufe esté desconectado de la toma de corriente y que todos los cables estén desconectados.
- Nunca intente retirar la lámpara inmediatamente después de usar el proyector ya que estará muy caliente. Antes de retirar la lámpara, apague el proyector y espere por lo menos una hora para que la lámpara se pueda enfriar completamente.
- No coloque la fuente de una llama, tal como una vela encendida, encima o cerca del proyector.
- No modifique el cable de alimentación. No coloque objetos pesados encima del cable de alimentación y no doble, tuerce o tire del cable demasiado. Mantenga el cable de alimentación alejado de aparatos electrónicos calientes.
- Si se rompe la lámpara, ventile la habitación para evita inhalar los gases que ésta contiene o evitar que dichos gases entren en contacto con los ojos o la boca.
- Si el proyector esta montado en el techo y se rompe la lámpara, tenga cuidado de que los trozos de cristal no le caigan en los ojos cuando abra la tapa de la lámpara.

ADVERTENCIA: los cables incluidos con este producto contienen productos químicos, incluyendo plomo, que, según el estado de California, provoca defectos de nacimiento u otras alteraciones de tipo reproductivo. ***Lávese las manos después de tocarlos****. (Este aviso se suministra según la Proposición 65 en Cal. Health & Safety Code §25249.5 y siguientes.)*

Declaración de cumplimiento de las normas FCC

Para usuarios en Estados Unidos

Este equipo ha sido probado, y se ha determinado que cumple con los límites establecidos para un dispositivo digital Clase B, según el Apartado 15 de la reglamentación de la FCC. Estos límites se han concebido para proporcionar una protección razonable contra interferencias perjudiciales en las instalaciones residenciales. Este equipo genera, utiliza y puede emitir energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza siguiendo las instrucciones, puede producir interferencias perjudiciales en la recepción de radio y televisión. Sin embargo, no se puede garantizar que no se producirán interferencias en una instalación en particular. Si este equipo ocasiona interferencias en la recepción de radio y televisión, lo cual puede determinarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario debe tratar de corregir la situación tomando una o más de las medidas siguientes:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de corriente distinta a la que está enchufado el receptor.
- Solicitar ayuda del distribuidor o de un técnico experimentado de radio/TV.

ADVERTENCIA

La conexión de un cable de interfaz sin blindar a este equipo anulará la Certificación de la FCC de este dispositivo y puede causar niveles de interferencia superiores a los límites establecidos por la FCC para este equipo. Es responsabilidad del usuario obtener y utilizar un cable de interfaz blindado con este equipo. Si este equipo tiene más de un conector de interfaz, no deje cables conectados a las interfaces que no se utilicen. Las modificaciones no aprobadas expresamente por el fabricante pueden anular la autorización del usuario para utilizar el equipo.

Garantía

1. Garantía limitada de productos Epson

Los productos Epson tienen garantía contra defectos de fabricación y el malfuncionamiento de los materiales utilizados para la fabricación de los mismos siempre y cuando las fallas ocurran bajo las condiciones de uso y manejo detalladas en la documentación del producto. Así mismo, la garantía cubrirá únicamente el periodo especificado en la sección "Cobertura de garantía limitada Epson", la cual toma efecto a partir de la fecha de entrega del producto al comprador por parte de Epson o algún distribuidor autorizado Epson (vea "Lista de subsidiarias y oficinas Epson en Latinoamérica"), en el país donde compró el producto Epson.

Epson también garantiza que los consumibles (cartuchos de tinta, tóner y baterías) incluidos con el producto se comportarán de acuerdo con las especificaciones siempre y cuando se utilicen antes de que expire la garantía de los mismos.

2. Alcance de la garantía

Si Epson recibiera aviso de algún defecto en el producto durante el periodo de garantía, podrá, a su discreción, reparar o reemplazar el producto defectuoso sin costo para el cliente. En el caso de reemplazo, el producto sustituido pasará a ser propiedad de Epson. El producto que servirá de reemplazo podrá ser nuevo o previamente reparado de acuerdo con los estándares de calidad Epson y gozará del remanente de la garantía del producto original.

La presente garantía no incluye compensación o indemnización alguna causada por las fallas de funcionamiento del producto Epson. En cualquier caso, la responsabilidad máxima de Epson para con el cliente quedará limitada al precio de compra pagado a Epson o al distribuidor de venta autorizado.

Epson no proporciona ninguna garantía al software no fabricado por Epson aún cuando el software se entregue con productos Epson. El software estará amparado bajo la garantía del fabricante del mismo, tal y como lo señale la documentación que el fabricante adjunte.

3. Limitaciones y exclusiones

La garantía no será válida en los siguientes casos:

3.1 Cuando los números de serie del producto hayan sido alterados o retirados.

3.2 Cuando el producto Epson haya sufrido modificaciones no autorizadas, se le haya dado un uso incorrecto, o si el producto fue utilizado o almacenado sin respetar las especificaciones ambientales del mismo.

3.3 Cuando el producto haya sufrido daños directamente relacionados con el uso de accesorios y/o consumibles no originales, rellenados o reentintados, así como el uso de tipos de papel inapropiados para las especificaciones del producto.

3.4 Cuando el producto sufra daños debido al transporte inadecuado del mismo. (En caso de que el empaque, instalación, mantenimiento y el desplazamiento del producto sean deficientes o negligentes).

3.5 Cuando se produzcan daños al producto causados por desastres naturales o provocados (incendios, inundaciones, tormentas eléctricas, terremotos, etc.), fluctuaciones de corriente eléctrica o interacción del producto Epson con productos de otras marcas y fabricantes.

3.6 Cuando se detecte que el producto fue desarmado total o parcialmente, o sufrió algún intento de reparación fuera de los Centros Autorizados de Servicio Epson.

3.7 Cuando se produzcan derrames de sustancias en el producto.

3.8 Cuando se descubra que las piezas plásticas exteriores hayan sido rayadas o maltratadas.

3.9 Cuando los daños al producto hayan sido causados por pruebas, instalación, mantenimiento o ajustes inapropiados.

La garantía no incluye accesorios (tapas, fundas y bandejas) o el reabastecimiento de suministros y consumibles (cartuchos de tinta, tóner, cintas entintadas, baterías, cilindros fotosensibles, perillas, cabezales de impresión y lámparas), los cuales, por su naturaleza, deben ser adquiridos regularmente a través de los canales de venta autorizados.

4. Obtención del servicio de garantía

Se recomienda consultar la documentación incluida con el producto para verificar que los ajustes del mismo estén correctamente configurados y ejecutar regularmente las pruebas y diagnósticos indicados. Así mismo, Epson recomienda el uso de suministros, accesorios y consumibles originales Epson para garantizar el óptimo funcionamiento del producto.

Para acceder al servicio de garantía, el cliente puede acudir a cualquiera de los Centros Autorizados de Servicio Epson de su país con una copia de su factura de compra, o llamar a los Centros de Asistencia Técnica Epson (vea la lista por países, más adelante).

En el caso de que el cliente llame, deberá proporcionar los números de modelo y serie del producto, además de los datos del lugar y la fecha de compra (la garantía es únicamente válida en el país de compra).

En el caso de que no exista un Centro Autorizado de Servicio cercano a su localidad, por favor comuníquese con el Centro de Asistencia Técnica para que uno de nuestros representantes le indique dónde obtener servicio calificado.

5. Responsabilidades del cliente

El cliente es responsable por la seguridad de cualquier información confidencial y de su propiedad, así como de mantener copias de todos los archivos para poder restablecerlos en el caso de fallas. Cualquier actividad relacionada con la reinstalación del software que se entregó originalmente con el producto será facturada al cliente de acuerdo a las tarifas en vigor del Centro de Servicio Epson. Estos cargos y tarifas aplicarán también si la falla es causada por defectos de programas de software que sean propiedad del cliente o por la entrada de algún virus informático.

Para obtener servicio a domicilio o en el lugar donde se utiliza y/o almacena el producto, el cliente deberá proporcionar acceso directo al producto, espacio de trabajo adecuado, instalaciones eléctricas, acceso a los recursos necesarios para la instalación, reparación o mantenimiento y seguridad para la integridad del personal de Epson y sus herramientas de trabajo.

6. Cobertura de garantía limitada Epson

Producto	Modelo	Duración	Condiciones	Nota
Proyector	PowerLite	Dos años	Centro de servicio	La lámpara es un consumible

Servicio de asistencia técnica

Epson le ofrece asistencia técnica mediante servicios electrónicos y telefónicos. Antes de llamar a Epson, consulte los manuales incluidos con su producto. Si no encuentra una solución a su problema, visite la página de Internet de Epson: **www.latin.epson.com.**

Centros de asistencia técnica

País	Número de teléfono	Internet
Argentina	(54 11) 5167-0300	www.epson.com.ar
Chile	(56 2) 230-9500	www.epson.cl
Colombia	(57 1) 523-5000	www.epson.com.co
Costa Rica	(50 6) 210-9555 800-377-6627	www.epsoncr.com
México	(52 55) 1323-2052 1-800-087-1080	www.epson.com.mx
Perú	(51 1) 418-0210	www.epson.com.pe
Venezuela	(58 212) 240-1111	www.epson.com.ve

Si el país no se encuentra en la lista anterior, por favor comuníquese con la empresa que le vendió el producto.

A través de Internet usted puede obtener información y ayuda en línea para todos los productos Epson. Registre su equipo Epson en nuestra página de Internet, en **www.latin.epson.com**, haga clic en la opción **Soporte técnico** y luego seleccione **Registre su producto**.

Soporte y servicio de garantía extendida

En algunos países, Epson le ofrece la posibilidad de ampliar la cobertura de la garantía original de sus productos. Puede obtener detalles a través de los Centros de asistencia técnica.

Lista de subsidiarias y oficinas Epson en Latinoamérica

Epson Argentina S.A.
Avenida Belgrano
964/970
(1092), Buenos Aires
Argentina
Tel: (54 11) 5167-0300
Fax: (54 11) 5167-0333

Epson Chile, S.A.
La Concepción 322
Providencia, Santiago
Tel: (56 2) 484-3400
Fax: (56 2) 484-3413

Epson Colombia, Ltda.
Calle 100, No. 21-64
piso 7
Bogotá, Colombia
Tel: (57 1) 523-5000
Fax: (57 1) 523-4180

Epson Costa Rica, S.A
Embajada Americana,
200 Sur y 300 Oeste
San José, Costa Rica
Tel: (50 6) 210-9555
Fax: (50 6) 296-6046

Epson México, S.A. de C.V.
Blvd. Manuel Avila
Camacho 389 Edificio 1
Conjunto Legaria
Col. Irrigación, C.P
11500 México, D.F.
Tel: (52 55) 1323-2000
Fax: (52 55) 1323-2183

Epson Perú, S.A.
Av. Canaval y Moreyra
590
San Isidro, Lima 27, Perú
Tel: (51 1) 418-0210
Fax: (51 1) 418-0220

Epson Venezuela, S.A.
Calle 4 con Calle 11-1
La Urbina Sur
Caracas, Venezuela
Tel: (58 212) 240-1111
Fax: (58 212) 240-1128

Avisos del software

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").
We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.
If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please contact the customer support of your region.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2
libgcc1(gcc-4.2.3)
linux-2.6.20
patches
udhcp 0.9.8
uvc rev.219
wireless_tools 29
Pixelworks PWC950 SDK drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/license/.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

   Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

   You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

   b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

   c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

   These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

   Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

   In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

   If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

   It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

   This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

   Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").
We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.
If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

uClibc-0.9.29
SDL-1.2.13

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/license/.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

   A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

   The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

   "Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

   Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) The modified work must itself be a software library.

   b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

   c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

   d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

      (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

   These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

   Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

   In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

   If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

   However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

   When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

   If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

   Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

   a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

   b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

    If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

    Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

============

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

> "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

> There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin BraceySam Bushell
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp@users.sourceforge.net
September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “zlib” are as follows.

Copyright notice:

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5);

added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

This projector product includes the open source software program "ncurses" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "ncurses".

The "ncurses" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of ncurses programs

ncurses-5.6

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “ncurses” are as follows.

Índice

D

E

F

N

O

P

U

V

W


EPSON
EXCEED YOUR VISION